Juillet Août n° 23

AMSTAR est une publication du groupe de presses FAUREZ-MELLET.

Directeur de publication
Sylvio FAUREZ
Rédactrice en chef
Catherine VIARD
Rédaction
Olivier SAOLETTI
Secrétaire de rédaction
Florence MELLET
Rewriter
Isabelle HALBERT
Directeur de fabrication
Edmond COUDERT
Maquette – Illustrations
Jean-Luc AULNETTE
Secrétariat – Abonnement
Catherine FAUREZ
Relations extérieures promotion
Sylvio FAUREZ

Administration – Diffusion
Editions SORACOM
La Haie de Pan
35170 BRUZ
RCS Rennes B319 816 302
CCP RENNES 794 17V
Tél 99 52 98 11 +
Télécopie 99 52 78 57
Terminal NMPP E83

Option Presse Diffusion
17 rue A. Laurent
94120 Fontenay-sous-Bois
1 48 75 07 87
Terminal E13

Publicité
IZARD CREATION, 15 rue St Melaine
35000 RENNES Tél 99 38 95 33

CNCP 1987

BANCS D'ESSAIS DE CE NUMERO

Nom du logiciel	Editeur	PRIX (à titre indicatif)	
		Cassette	Disquette
20 000 LIEUES SOUS LES MERS	Coktel Vision	–	–
AQUANAUTE	FIL	120,00	160,00
ATOMIK	FIL	120,00	160,00
BAD CAT	Go !	95,00	145,00
COMBAT SCHOOL	Océan	90,00	145,00
DESOLATOR	US Gold	95,00	145,00
FLYING SHARK	Firebird	100,00	145,00
GHOSTS'N GOBLINS	Elite	–	–
IMPACT	Audiogénic	–	–
KARNOV	Electric Dreams	95,00	145,00
KUNG-FU MASTER	Mastertronic	–	–
LAZER TAG	Go !	95,00	145,00
NINJA SCOOTER SIMULATOR	Silverbird	26,00	–
REUSSIR	Logiciel 44	–	170,00
ROLLAROUND	Mastertronic	26,00	–
ROLLING THUNDER	US Gold	95,00	145,00
SHACKLED	US Gold	95,00	145,00
SHANGAI KARATE	Players	26,00	–
SKY HUNTER	Ere Informatique	140,00	180,00
STARRING CHARLIE CHAPLIN	US Gold	95,00	145,00
SUPER SPRINT	Electric Dreams	–	–
THE FLINTSTONES	Grandslam Entertainment	90,00	140,00
VIXEN	Martech	–	–

Photocomposition SORACOM - Photogravure SCANN-OUEST
Impression PARADOXE - Distribution NMPP - Dépôt légal à parution
Imprimé in Italy



RIVALITE A L'ECOLE MILITAIRE
GUE
JUN
PLAT N
COMBAT SCHOOL
JUEX DE COMBAT RE
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE TELEPHONEZ AU 93427145
ZAC DE MOUSQUETTE

ASTUCES

De par votre courrier nous constatons que cette rubrique vous intéresse fortement ; mais n'oubliez pas qu'elle ne vit que par vous et qu'en conséquence nous attendons la participation de chacun ! Un dernier détail : toute utilisation de bidouille dans l'espoir de figurer au Coin des As sera sévèrement "punie"



EXOLON (Cassette)

Après avoir découvert le dernier jeu de Rafaelle Cecco, vous avez peut-être envie de ressortir sa précédente réalisation qui est superbe aussi mais malheureusement assez décourageante pour les non-initiés au maniement du joystick. Dans ce cas, réjouissez-vous car voici la possibilité d'obtenir des vies infinies, des munitions infinies et de l'énergie infinie, enfin tout quoi !

Tapez donc le listing suivant et sauvegardez-le ; lorsque vous voulez l'utiliser, chargez-le puis mettez la cassette originale d'Exolon en place et faites tout simplement RUN. Ensuite, vous verrez, c'est fantastique !

```
10 ' Exolon cassette
20 BORDER 0:INK 0,0:INK 1,6
30 INK 2,18:INK 3,26:MODE 1
40 MEMORY &3FFF
50 LOAD "LOADER",&4000
60 FOR F=&BE80 TO &BE98
70 READ A$:IF A$="END" THEN 100
80 POKE F,VAL("&"+A$)
90 NEXT F
100 CALL &BE80
110 DATA 21,89,BE,22,53,41,C3,00
120 DATA 40,AF
130 DATA 32,59,11
140 DATA 32,7A,1F
150 DATA 32,25,2A,32,25,2B
160 DATA C3,00,01
```



BUBBLE BOBBLE

Dans l'option à deux joueurs de Bubble Bobble lorsqu'un des participants perd toutes ses vies, il suffit de taper 1 pour le joueur n° 1 et 2 pour le 2ème joueur afin de disposer de 6 "crédits" pour réapparaître.

C'est Bertrand BEAUMONT qui nous donne ce "truc" en soulignant qu'il n'y a que 80 tableaux et non 100.

NINJA SCOOTER SIMULATOR (Cassette)

Ça ressemble à Métrocross, on dirait Métrocross mais ce n'est pas Métrocross ; en effet, le principe est le même mais il est un peu moins joli, un peu plus facile et en plus, c'est un budget. Alors si vous voulez rouler, rouler, rouler sans plus jamais vous arrêter, faites craquer vos petits doigts alertes et rentrez tout de suite ces quelques datas... La suite se passera comme sur des roulettes !●

```
10  Ninja scooter simulator cassette
20 DATA 2A,3B,BD,22,D1,BE
30 DATA 2A,01,9B,22,3B,BD
40 DATA 3E,C3,21,9A,BE,32
50 DATA 0E,BC,22,0F,BC,C3
60 DATA 00,3E,2A,01,BE,22
70 DATA 3B,BD,CD,37,BD,21
80 DATA AC,BE,22,AC,01,C3
90 DATA 0E,BC,21,B7,6E,11
100 DATA 00,BE,ED,53,F7,70
110 DATA D1,3F,00,ED,B0,AF
120 DATA 32,95,6E,21,25,BE
130 DATA 22,09,BE,21,1F,BE
140 DATA 22,12,BE,22,1A,BE
150 DATA C3,00,66
160 FOR I=&BEB0 TO &BED0
170 READ A$:A=VAL("&"+A$)
180 POKE I,A:B=B+A:NEXT
190 IF B<>8438 THEN 36
200 MEMORY &30FF:MODE 1
210 LOAD"'SCOOTER1"
220 WINDOW #1,1,20,3,3
230 WINDOW #2,1,20,5,5
240 BORDER 0:CALL &BEB0
250 PRINT"Erreur dans les data
```
▲

TRAILBLAZER (Cassette)



Trailblazer est un jeu qui porte vaillamment ses deux années d'existence et n'a peut-être pas encore trouvé son équivalent (dans la catégorie) pour vous faire perdre la boule ! Alors avec ce petit programme, vous pourrez enfin voir la fin de chaque piste puisque le compte à rebours se déroule normalement mais finit par se bloquer jusqu'à ce que vous ayez atteint le bout de piste. Alors vite aux cases jaunes, blanches, vertes ou bleues et gare aux trous !●

```
10 'Trailblazer cassette
20 MEMORY &344:MODE 1:T=0
30 FOR N=&345 TO &366
40 READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 T=T+A:POKE N,A:NEXT
60 IF T=&9FC THEN CALL &345
70 PRINT"Erreur dans les data"
80 DATA 21,00,20,11,00,02,3E,16
90 DATA CD,A1,BC,21,57,03,22,B3
100 DATA 20,C3,00,20,AF,32,50,23
110 DATA 32,C3,24,32,D4,24,C3,00
120 DATA 04,A9
```
▲

PROFESSION DETECTIVE (Zeus)

Voici livrés en vrac quelques conseils pour faire progresser l'enquête dans le cadre de votre nouveau métier : détective.
Si vous désirez monter dans le train, il vous faut aller chez le boulanger, prendre des bonbons et les examiner pour trouver le mot "PHHEEZES".
Mais attention, il faut également avoir pris la bouteille de Whisky qui se trouve dans la cuisine des Pez afin d'en faire cadeau au clodo qui deviendra alors très bavard et vous dira le mot de passe qu'il vous faudra donner aux loubards si vous voulez conserver une belle "gueule".
Enfin, si au détour du chemin vous vous retrouvez face au vampire, pas d'hésitation, dites-lui "SHIGNISVA" et vous n'aurez aucun problème.



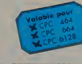
AMSTRAD DISQUETTES
AMSTAR
MICROMANIA
BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12
+ 600 LOGICIELS A GAGNER !!!
En juillet et en août, branchez-vous sur
3615 MICROMANIA
et vous pourrez gagner un des 10 logiciels offerts chaque jour en répondant à une question concernant les jeux.
KARATE ACES 179F
+KUNG FU MASTER+BRUCE LEE
+UCHI MATA+THE WAY OF TIGER
+AVENGER+SAMOURAI TRILOGY
+THE WAY OF EXPLODING FIST
ELITE 6 PACK N 3 145F
+DRAGONS LAIR 1+2 ENDURO RACCER+PAPERBOY+GHOSTNGOBLINS+FUER N EST PAS JOUER
ARCADE ACTION 185F
+BARBARIAN+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE 2
LES GEANTS D'ARCADE 195F
+ROAD RUNNER+INDIANA JONES
+RYGAR+GAUNTLET DEEP DUNG
AMST GOLD HITS 3 195F
+TRANTOR+SOLOMONS KEY
+WC LEADERBOARD+BRAVESTAR
+RAMPART+CAPTAIN AMERICA
LES GREMLINS 165F
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3
+BASIL DETECTIVE+DEFLEKTOR
+JACK THE NIPPER 2
LA COLLECTION KONAMI 185F
+JACKAL+SHAOLIN ROAD+NEMESIS
+JAILBREAK+YEAR KUNG FU 2
+GREEN BERET+YEAR KUNG FU
+HYPERSPORT+PINGPONG+MIKIE
TOP TEN COLLECTION 145F
+CRITICAL MASS+AIRWOLF+THANATOS+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
+BOMBJACK2+TURBO ESPRIT
HIT AVENTURE 225F
LES TRESORS 195F
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR+ACE OF ACES
+METROCROSS
BEST OF ELITE 2 145F
+PAPERBOY+GHOSTS N GOBBLINS
+BATTLESHIPS+BOMBJACK 2
ALBUM EPYX
+WINTER GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE+IMPOSS MISSION
OCEAN STAR HIT2 145F
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEAD OVER HEALS
+COBRA+WIZZBALL+TANK
LORICIEL HITS N 6 179F
+COSA NOSTRA+ATOMIC+LAST MISS
IMAGINE ARCADE HITS 145F
+ARKANOID+GAME OVER
+MAG MAX+LEGEND OF KAGE
ALBUM DIGITAL 149F
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER
ALBUM LORICIEL 145F
ALBUM UBISOFT 195F
MALETTE JEUX FIL 225F
+EXPRESS RAIDER+SUPER SOCCER
TAIPAN+XEVIOUS
ELITE 6 PACK N 2 145F
+LIGHTFORCE+ACT+SCHOCK RIDER
HIT PACK 2 145F
+SCOOBY DOO+FIGHT WARRIOR
SET MATCH 179F
STAR HITS 145F
SHORT CIRCUIT
KNIGHT RIDER
MIAMI VICE
189F
195F
FORMULE+L HERITAGE
NOUVEAUTES
ALIEN SYNDROME 139F
ALL STARS 145F
APOCALYPSE 145F
APOCALYPSE NOW 195F
BARBARIAN 2 139F
BEYOND ICE PALACE 145F
BIONIC COMMANDOS 139F
BLACKLAMP 139F
BOBO 195F
CARRIER COMMAND 195F
CHARLIE CHAPLIN 145F
CORPORATION 145F
DREAM WARRIOR 139F
ENLIGHT DRUID 2 145F
EXIT 195F
GARY LINEKERS 145F
GUADALCANAL 145F
GUNSHIP 245F
HERCULE 45F
INDIAN MISSION 59F
IRON HORSE 149F
MARAUDER 139F
MICKEY MOUSE 145F
NIGHT RAIDER 145F
NIMITZ 159F
PEGASUS 195F
RASTAN 145F
RIMMRUNNER 145F
ROAD BLASTERS 139F
ROAD WARS 139F
SALAMANDER 139F
SCRABBLE DE LUXE 225F
SHACKLED 145F
SKATE CRAZY 139F
SKY HUNTER 175F
SOLDIER OF LIGHT 139F
STREET SPORTS BASKET 145F
STREETSFIGHTER 145F
TARGET RENEGADE 145F
T-REX 145F
THE DARK SIDE 139F
THE FURY 139F
THE GAMES WINTER 145F
THE LAST NINJA 2 145F
TROLL 139F
20000 LIEUES SS MERS 169F
V2 175F
WIZARD WARZ 145F
WORLD LEAD TOURN 145F
HIT PARADE
BEDLAM 145F
BLOOD BROTHERS
BOB WINNER 129F
BUBBLE BOBBLE
CALIFORNIA GAMES
CHAMPIONSHIP SPRINT 145F
CLASH
COMBAT SCHOOL 145F
CONSPIRATION 185F
CRASH GARRET 125F
CYBERNOID FIGHT MACH 145F
DESOLATOR 145F
FER ET FLAMME 149F
FLYING SHARK 149F
GARFIELD
HURLEMENTS
HIT PARADE (suite)
GOTHIK 145F
GRYZOR 145F
GUNSMOKE 145F
IKARI WARRIORS 145F
JINKS 145F
IMPOSSIBLE MISSION 2 115F
KARNOV 145F
LE JEU DU ROY 145F
L ANGE DE CRISTAL 205F
L ANNEAU DE ZENGARA 159F
L ARCHE DU CAPT BLOOD 199F
LA PANTHERE ROSE 149F
LAZER TAG 145F
LES MAITRES DE L UNIVERS 145F
MACH 3 179F
MATCH DAY 2 145F
NIGEL MANSELL S 145F
NEBULUS 145F
OUT RUN 145F
PLATOON 145F
PIRATES 145F
PREDATOR 145F
QUAD 179F
QUIN 245F
ROLLING THUNDER 145F
SEPTEMBER 145F
SIDE ARMS 145F
SPACE RACER 189F
SPY TRILOGY 145F
THE FLINSTONES 139F
THE HUNT RED OCTOBER 195F
VENOM STRIKE'S BACK 145F
VIXEN 159F
BUGGY BOY 145F
BIVOUAC 195F
CRAZY CARS 159F
DANDARE 2 145F
F 15 STRIKE EAGLE 149F
JINXTER 195F
LA CHOSE DE GROTEMBUR 179F
LA GUERRE DES ETOILES 149F
Les Chiffres & Les Lettres 225F
LE MAITRE DES AMES 199F
MASQUE PLUS
MONOPOLY NT 245F
OXPHAR 205F
PEUR SUR AMYTIVILLE 169F
PROFESSION DETECTIVE 220F
PROHIBITION 199F
SANTA FE
SCALEXTRIC 175F
SCRABBLE
SUPER HANG ON
SUPER SKI 99F
TRIVIAL PURSUIT 229F
TRIVIAL PURSUIT JUNIOR 245F
VAMPIRE S EMPIRE 45F
WESTERN GAMES 75F
OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI
DÉMENT !
SUPER PROMOTION
MANETTES ET CABLES
MANETTE US GOLD 109F
MANETTE SPEED KING 119F
PRO 5000 129F
CHEETAH MACH I 129F
CHEETAH 125+ 85F
CORDON POUR BRANCHEMENT DE DEUX MANETTES 49F
CABLE MAGNETO AMST 49F
CABLE EXTENSION JOYSTICK 49F
HOUSSES DE PROTECTION
HOUSSE CPC 464 COUL 89F
HOUSSE CPC 464 MONO 89F
HOUSSE CPC 6128 COUL 89F
HOUSSE CPC 6128 MONO 89F
HOUSSE DISC DDI 59F
BOITIERS POUR RANGEMENT
BOITIER PROTO 55F
BOITIER DS40L 95F
ACCESSOIRES - EXTENSIONS
CRAYON OPTIQUE DART
DIGITALISEUR DART DMP2000
SOURIS AMX CPC
EXT MEMOIRE 64K 464
EXT MEMOIRE 256K 464
EXT MEMOIRE 256K 6128
SILICON DISK 256K 464
SILICON DISK 256K 6128
DISQUETTES VIERGES
4 DISQUETTES VIERGES AVEC BOITIER PLASTIQUE
10 DISQUETTES VIERGES AVEC BOITIER PLASTIQUE
SOLDES AMSTRAD DISQUETTES : 59F
HIT PACK N°1
+BOMBJACK+AIRWOLF
+COMMANDO
+FRANK BRUNO BOXING
THEY SOLD A MIL 1
+BEACH HEAD+DECATHLON
+SABRE WULF+JET SET WILLY
THEY SOLD A MIL 2
+BRUCE LEE+MATCH POINT
+KNIGHT LORE+MATH DAY
ANTIRIAD
ARCADE FOOTBALL
BARBARIAN
BRAVESTAR
ELEVATOR ACTION
GALVAN
HEAD OVER HEALS
JACK THE NIPPER 2
RAMPART
RENEGADE
RYGAR
SOLOMON KEY
STIFFLIP AND CO
TOUR DE FORCE
AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS
SUPER! LA MANETTE US GOLD
Micromania offre en avant première des conditions exceptionnelles sur la première manette conçue par US GOLD, une arme redoutable qui va vous aider a pulveriser vos scores.
109F



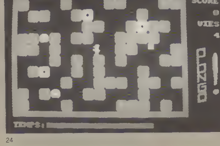
PONGO

Pongo, c'est le charmant prénom d'un pingouin, citoyen de l'Artique. Son but dans la vie est assez simple : il rêve de réunir des diamants qu'il trouve sur la banquise. C'est là, son rêve le plus cher. Drôle d'idée, non ? Mais l'originalité comportementale du petit animal n'est pas très bien supportée par des créatures étranges qui n'ont qu'une idée : dévorer Pongo. Le seul moyen de défense que lui autorise la nature, ce sont des blocs de glace disposés sur le sol gelé. Puisque le support n'offre pratiquement aucune résistance au mouvement, les glaçons géants se laissent facilement déplacer et peuvent ainsi servir d'armes (pour écraser les adversaires) ou de murs afin de bloquer la glisse des diamants. A l'intérieur de certains glaçons, se trouvent des œufs d'Alien. N'hésitez pas à briser la glace, les recouvrir cela empêchera la venue de futurs monstres.

◆Mikael HERIN◆
(n° 19 du concours AMSTAR)




```
10  ****************************  >LA
20  *    LE  TRIO  INFERNAL     *  >LB
30  *         PRESENTE          *  >LC
40  * ------------------------- *  >LD
50  *      P O N G O  '  '      *  >LE
60  *                           *  >LF
70  * 1986 CPC 464, 664 & 6128  *  >LG
80  * ------------------------- *  >LH
90  *   IDEE  LAURENT FLOURY    *  >LJ
100 * GRAPHISME FABRICE FLOURY  *  >RB
110 * PAGE ECRAN CHABANE HAMIDI*  >RC
120 *  PROGRAMME MIKAEL HERIN   *  >RD
130 ****************************  >RE
140                               >RF
150 GOTO 4320                     >FC
160 ON BREAK GOSUB 4280           >QW
170 ENT -5.14.-10.1,1.120,1:ENV 5.1 >MZ
,15,1,15,-1.12:ENV 1,8,-1,10:ENT 1,
1,-1,14:ENV 2,8,-1,1:ENT 2,1,-1,14
180 KEY 137,"mode 2:ink 0,0:paper 0 >DQ
:border 0:ink 1,18:pen 1"+CHR$(13)
190 SYMBOL AFTER 32                 >NH
200 SYMBOL 125,0,15,23,63,255,63,14 >ET
,159
210 SYMBOL 126,0,0,128,128,0,0,0,0  >AA
220 SYMBOL 127,255,255,31,31,31,30, >BJ
17,101
230 SYMBOL 129,0,64,128,128,0,0,0,  >AB
240 SYMBOL 130,0,0,1,1,0,0,0,0      >WL
250 SYMBOL 131,0,240,232,252,255,25 >KR
2,112,249
260 SYMBOL 132,0,2,1,1,0,0,0,0      >WT
270 SYMBOL 133,255,255,252,252,252, >MD
120,136,198
280 SYMBOL 190,60,92,252,249,252,12 >JZ
6,52,127
290 SYMBOL 191,244,206,255,255,255, >KB
95,135,34
300 SYMBOL 192,201,249,244,254,222, >LR
236,121,60
310 SYMBOL 193,248,253,235,119,127, >MK
255,254,252
320 SYMBOL 134,0,115,21,20,20,18,19 >DJ
,31
330 SYMBOL 135,0,206,168,40,40,72,2 >GT
00,248
340 SYMBOL 136,3,7,7,7,7,7,5,14     >KW
350 SYMBOL 137,192,224,224,224,224, >ML
224,160,112
360 SYMBOL 138,115,23,23,23,19,19,3 >DF
1,3
370 SYMBOL 139,206,232,232,232,200, >ML
200,248,192
380 SYMBOL 140,7,7,7,7,7,5,14,0     >XR
390 SYMBOL 141,224,224,224,224,224, >KL
160,112,0
400 SYMBOL 142,128,69,170,85,170,85 >GQ
,42,16
410 SYMBOL 144,84,42,84,42,21,42,84 >EJ
,168
420 SYMBOL 146,0,7,31,59,53,123,127 >EY
,127
```



```
430 SYMBOL 147,0,224,248,220,172,22 >B
2,254,254
440 SYMBOL 148,127,122,127,24,31,. >DR
0,0
450 SYMBOL 149,254,94,254,68,248,0, DY
0,0
460 SYMBOL 150,63,127,255,255,255,2 LQ
55,254,252
470 SYMBOL 151,252,254,255,255,255, LT
255,127,63
480 SYMBOL 152,63,127,255,255,255,2 LZ
55,255,255
490 SYMBOL 153,252,254,255,255,255, MW
255,255,255
500 SYMBOL 154,255,255,255,255,255, LU
255,127,63
510 SYMBOL 123,255,255,255,255,255, M#
255,254,252
520 SYMBOL 155,0,1,3,7,7,15,15,31 >ZP
530 SYMBOL 156,0,128,192,224,224,24 >KD
0,240,248
540 SYMBOL 157,31,31,31,31,31,15,7, BW
0
550 SYMBOL 158,248,248,248,248,248, >KD
240,224,0
560 SYMBOL 159,64,33,147,71,39,15,7 EA
,18
570 SYMBOL 160,1,130,196,225,226,24 JL
4,112,56
580 SYMBOL 161,24,29,31,31,95,143,7 CB
,0
590 SYMBOL 163,0,15,9,17,17,33,33,6 DM
5
600 SYMBOL 164,0,0,3,4,9,112,64,128 BF

610 SYMBOL 165,0,0,192,32,32,32,32, CF
32
620 SYMBOL 166,0,240,144,136,136,13 >KP
2,132,130
630 SYMBOL 167,65,65,64,128,128,159 >JM
,152,152
640 SYMBOL 168,68,4,252,0,0,152,24, >CY
24
650 SYMBOL 169,32,32,31,0,0,14,13,1 BU
2
660 SYMBOL 170,130,130,2,1,1,57,89, >DF
153
670 SYMBOL 171,158,152,152,152,128, >MK
128,128,128
680 SYMBOL 162,144,192,232,248,250, >HD
241,224
690 SYMBOL 172,24,24,24,31,0,0,0,12 >BV
4
700 SYMBOL 173,12,12,12,228,0,0,0,6 >BM
2
710 SYMBOL 174,25,25,25,25,1,1,1,1 AV
720 SYMBOL 175,67,76,48,32,0,0,0, AJ
730 SYMBOL 176,130,4,4,8,8,31,21,21 >BM
740 SYMBOL 177,65,32,32,16,16,248,1 >GE
68,168
750 SYMBOL 178,194,50,12,4,0,0,0,0 >AX
760 TO
770  ASSEMBLAGES >TE
780 >TF
790 pq$=CHR$(125)+CHR$(126)+CHR$(8) VM
+CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(127)+CHR$(12
9)
800 ed$=CHR$(130)+CHR$(131)+CHR$(8) >VG
+CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(132)+CHR$(13
3)
810 cubec$=CHR$(190)+CHR$(191)+CHR$ >AF
(8)+CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(192)+CHR$
(193)
820 pb$=CHR$(134)+CHR$(135)+CHR$(8) VZ
+CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(136)+CHR$(13
7)
830 ph$=CHR$(138)+CHR$(139)+CHR$(8) >VE
+CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(140)+CHR$(14
1)
840 mon$=CHR$(146)+CHR$(147)+CHR$(8 >XX
)+CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(148)+CHR$(1
49)
850 diam$=CHR$(150)+CHR$(151)+CHR$( >YX
8)+CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(151)+CHR$(
150)
860 cube$=CHR$(152)+CHR$(153)+CHR$( YY
8)+CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(154)+CHR$(
123)
870 oeuf$=CHR$(155)+CHR$(156)+CHR$( YX
8)+CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(157)+CHR$(
158)
880 oeufc$=CHR$(159)+CHR$(160)+CHR$ >A+
(8)+CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(161)+CHR$
(162)
890 spac$=CHR$(32)+CHR$(32)+CHR$(8) TC
+CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(32)+CHR$(32)

900 >RY
910 'INITIALISATION >TA
920 ' >T8
930 GOSUB 3310:BORDER 0:INK 0,0:INK >FZ
 1,13:INK 2,2:INK 3,15:PEN 1
940 cube=0:tableau=1:vie=4:score=0: ZK
ton=2:GOSUB 3190
950 LOCATE 35,3:PRINT"SCORE":LOCATE >MZ
 35,5:PRINT USING"#####";score:LOCA
TE 36,7:PRINT"VIES":LOCATE 38,9:PRI
NT vie
960 PEN 3:LOCATE 13,25:PRINT"TABLEA >EH
U No: ";USING"##";tableau:DIM t(40,
30):arret=1:ON TABLEAU GOSUB 970,98
0,990,1000,1010,1020,1030,1040,1050
,1060,1070,1080,1090,1100,1110:GOTO
 1130
970 RESTORE 3830:RETURN >UM
980 RESTORE 3860:RETURN >UT
990 RESTORE 3890:RETURN >UX
1000 RESTORE 3920:RETURN UY
1010 RESTORE 3950:RETURN >UC
1020 RESTORE 3980:RETURN >UG
1030 RESTORE 4010:RETURN >UR
1040 RESTORE 4040:RETURN >UW
1050 RESTORE 4070:RETURN >UA
1060 RESTORE 4100:RETURN >UV
1070 RESTORE 4130:RETURN >UZ
1080 RESTORE 4160:RETURN >UD
1090 RESTORE 4190:RETURN >UH
1100 RESTORE 4220:RETURN UT
1110 RESTORE 4250:RETURN >UX
1120 >XG
1130   DESSIN  TABLEAU >XH
1140 >XJ
1150 FOR u=2 TO 33:LOCATE u,2:PEN 1 >MD
:PRINT CHR$(207):LOCATE u,23:PRINT
CHR$(207):NEXT
1160 FOR u=2 TO 23:LOCATE 2,u:PRINT >FC
 CHR$(207):LOCATE 33,u:PRINT CHR$(2
07):NEXT
1170 READ a,b:WHILE a<>0:GOTO 1180: >TG
WEND:GOTO 1190
1180 t(a,b)=1:PEN 2:LOCATE a,b:PRIN >WH
T cube$:GOTO 1170
1190 READ a,b:WHILE a<>0:GOTO 1200: >BG
WEND:oeuf=1:GOTO 1210
1200 t(a,b)=3:FOR i=1 TO 5:SOUND 1, >EU
250,2,15:LOCATE a,b:PEN 3:PRINT oeu
f$:FOR s=1 TO 200:NEXT:SOUND 2,785,
3,12:LOCATE a,b:PEN 1:PRINT cube$:N
EXT:PEN 2:LOCATE a,b:PRINT cube$:GO
TO 1190
1210 READ a,b:WHILE a<>0:GOTO 1220: >TD
WEND:GOTO 1230
1220 t(a,b)=2:LOCATE a,b:PEN 3:PRIN WF
T diam$:GOTO 1210
1230 PEN 1:READ x1,y1:t(x1,y1)=4:LO >LJ
CATE x1,y1:PRINT mon$:mon1=1
1240 READ x2,y2:t(x2,y2)=4:LOCATE x >ER
2,y2:PRINT mon$:mon2=1
1250 READ x3,y3:t(x3,y3)=4:LOCATE x >EA
3,y3:PRINT mon$:mon3=1
1260 READ a,b:t(a,b)=5:LOCATE a,b:P >LC
RINT pq$
1270 ' >YC
1280   DEPLACEMENTS >YD
1290 >YE
1300 PEN 2:LOCATE 2,25:PRINT "TEMPS >QP
:";SPACE$(20):decr=428:FOR tot=116
TO 424 STEP 4:PLOT tot,3:DRAWR 0,12
,3:SOUND 1,426-tot,1,12,,,30:NEXT:P
EN 1:GOSUB 1310:GOTO 1320
1310 EI:EVERY 23,chr GOSUB 2960:ton >PZ
```

```
=2:RETURN
1320 po=t(a,b)                          >TJ
1330 IF INKEY(1)=0 OR INKEY(75)=0 T    >TX
HEN po=t(a+2,b):GOSUB 1440:t(a,b)=5

1340 IF INKEY(8)=0 OR INKEY(74)=0 T    >TM
HEN po=t(a-2,b):GOSUB 1580:t(a,b)=5

1350 IF INKEY(0)=0 OR INKEY(72)=0 T    >TY
HEN po=t(a,b-2):GOSUB 1720:t(a,b)=5

1360 IF INKEY(2)=0 OR INKEY(73)=0 T     TF
HEN po=t(a,b+2):GOSUB 1860:t(a,b)=5

1370 IF INKEY(60)=0 THEN k=REMAIN(c    >BE
hr):vie=vie-1:PEN 2:LOCATE 36,9:PRI
NT USING"####";vie:PEN 1:GOSUB 3010
:ERASE t:LOCATE 1,25:PRINT SPACE$(3
0):ton=2:GOTO 960
1380 GOSUB 1390:GOTO 1320               TE
1390 IF mon1=1 THEN GOSUB 2550         >XA
1400 IF mon2=1 THEN GOSUB 2610         >XP
1410 IF mon3=1 THEN GOSUB 2690         >XA
1420 IF (mon1=0 OR mon2=0 OR mon3=0    >KA
) AND oeuf<>0 THEN GOSUB 3110:RETUR
N ELSE RETURN
1430                                   >YA
1440   DEPLACEMENT  DROITE             >YB
1450                                   >YC
1460 LOCATE a,b:PRINT pd$:ON po+1 G    >HA
OTO 1470,1480,1510,1530,1560
1470 t(a,b)=0:a=a+2:IF a>31 THEN a=    >ZR
31:RETURN ELSE SOUND 1,1000,5,15:LO
CATE a-2,b:PRINT spac$:LOCATE a,b:P
RINT pd$:RETURN
1480 pol=t(a+4,b):IF a=29 THEN 1490    >XD
 ELSE IF pol=0 OR pol=4 THEN 1500 E
LSE 1490
1490 IF INKEY(47)=0  OR INKEY(76)=0    >GL
 THEN SOUND 2,500,5,15:PEN 2:LOCATE
 a+2,b:PRINT cubec$:FOR i=1 TO 50:N
EXT:col=2:score=score+10:GOSUB 2030
:LOCATE a+2,b:PRINT spac$:PEN 1:t(a
+2,b)=0:RETURN ELSE RETURN
1500 col=2:ob$=cube$:PEN 2:dr=a+2:t    >ZU
(dr,b)=0:GOSUB 2050::t(dr,b)=1:RETU
RN
1510  pol=t(a+4,b):IF a=29 THEN RET    >GT
URN ELSE IF pol=0 OR pol=4 THEN 152
0 ELSE RETURN
1520 col=3:ob$=diam$:PEN 3:dr=a+2:t    >DN
(dr,b)=0:GOSUB 2050:t(dr,b)=2:x=dr:
y=b:GOSUB 2250:RETURN
1530 pol=t(a+4,b):IF a=29 THEN 1540    >WE
 ELSE IF pol=0 OR pol=4 THEN 1550 E
LSE 1540
1540 IF INKEY(47)=0 OR INKEY(76)=0     >MZ
THEN FOR p=20 TO 350 STEP 50:SOUND
2,p,5,15:NEXT:PEN 2:LOCATE a+2,b:PE
N 3:PRINT oeufc$:PEN 1:FOR i=1 TO 3
0:NEXT:col=3:score=score+50:GOSUB 2
030:LOCATE a+2,b:PRINT spac$:PEN 1:
t(a+2,b)=0:RETURN ELSE RETURN
1550 col=2:ob$=cube$:PEN 3:dr=a+2:t    >YV
(dr,b)=0:GOSUB 2050:t(dr,b)=3:RETUR
N
1560 RETURN                            >FF
1570                                   >YF
1580   DEPLACEMENT  GAUCHE             >YG
1590 '                                 >YH
1600 LOCATE a,b:PRINT pg$:ON po+1 G    >GF
OTO 1610,1620,1650,1670,1700
1610 t(a,b)=0:a=a-2:IF a<3 THEN a=3    >WQ
:RETURN ELSE SOUND 1,1000,5,15:LOCA
TE a+2,b:PRINT spac$:LOCATE a,b:PRI
NT pg$:RETURN
1620 pol=t(a-4,b):IF a=5 THEN 1630     >VJ
ELSE IF pol=0 OR pol=4 THEN 1640 EL
SE 1630
1630 IF INKEY(47)=0 OR INKEY(76)=0     >EC
THEN SOUND 2,500,5,15:PEN 2:LOCATE
a-2,b:PRINT cubec$:FOR i=1 TO 50:NE
XT:col=2:score=score+10:GOSUB 2030:
LOCATE a-2,b:PRINT spac$:PEN 1:t(a-
2,b)=0:RETURN ELSE RETURN
1640 col=2:ob$=cube$:PEN 2:ga=a-2:t     YU
(ga,b)=0:GOSUB 2100:t(ga,b)=1:RETUR
N
1650 pol=t(a-4,b):IF a=5 THEN RETUR    >ER
N ELSE IF pol=0 OR pol=4 THEN 1660
ELSE RETURN
1660 col=3:ob$=diam$:PEN 3:ga=a-2:t    >DF
(ga,b)=0:GOSUB 2100:t(ga,b)=2:x=ga:
y=b:GOSUB 2250:RETURN
1670 pol=t(a-4,b):IF a=5 THEN 1680      VF
ELSE IF pol=0 OR pol=4 THEN 1690 EL
SE 1680
1680 IF INKEY(47)=0  OR INKEY(76)=0    >PG
 THEN FOR p=20 TO 350 STEP 50:SOUND
 2,p,5,15:NEXT:PEN 2:LOCATE a-2,b:P
EN 3:PRINT oeufc$:PEN 1:FOR i=1 TO
30:NEXT:col=3:score=score+50:GOSUB
2030:LOCATE a-2,b:PRINT spac$:PEN 1
:t(a-2,b)=0:RETURN ELSE RETURN
1690 col=2:ob$=cube$:PEN 3:ga=a-2:t    >YC
(ga,b)=0:GOSUB 2100:t(ga,b)=3:RETUR
N
1700 RETURN                            >FB
1710                                   >YB
1720   DEPLACEMENT  HAUT               >YC
1730                                   >YD
1740 LOCATE a,b:PRINT ph$:ON po+1 G    >HW
OTO 1750,1760,1790,1810,1840
1750 t(a,b)=0:b=b-2:IF b<3 THEN b=3    >WB
:RETURN ELSE SOUND 1,1000,5,15:LOCA
TE a,b+2:PRINT spac$:LOCATE a,b:PRI
NT ph$:RETURN
1760 pol=t(a,b-4):IF b=5 THEN 1770     >VG
ELSE IF pol=0 OR pol=4 THEN 1780 EL
SE 1770
1770 IF INKEY(47)=0 OR INKEY(76)=0     >EH
THEN SOUND 2,500,5,15:PEN 2:LOCATE
a,b-2:PRINT cubec$:FOR i=1 TO 50:NE
XT:col=2:score=score+10:GOSUB 2030:
LOCATE a,b-2:PRINT spac$:PEN 1:t(a,
b-2)=0:RETURN ELSE RETURN
1780 col=2:ob$=cube$:PEN 2:ha=b-2:t    >YB
(a,ha)=0:GOSUB 2150:t(a,ha)=1:RETUR
N
1790 pol=t(a,b-4):IF b=5 THEN RETUR    >EU
N ELSE IF pol=0 OR pol=4 THEN 1800
ELSE RETURN
1800 col=3:ob$=diam$:PEN 3:ha=b-2:t     DJ
(a,ha)=0:GOSUB 2150:t(a,ha)=2:x=a:y
=ha:GOSUB 2250:RETURN
1810 pol=t(a,b-4):IF b=5 THEN 1820     >VP
ELSE IF pol=0 OR pol=4 THEN 1830 EL
SE 1820
1820 IF INKEY(76)=0 OR INKEY(47)=0      MG
THEN FOR p=20 TO 350 STEP 50:SOUND
2,p,5,15:NEXT:PEN 2:LOCATE a,b-2:PE
N 3:PRINT oeufc$:PEN 1:FOR i=1 TO 3
0:NEXT:col=3:score=score+50:GOSUB 2
030:LOCATE a,b-2:PRINT spac$:PEN 1:
t(a,b-2)=0:RETURN ELSE RETURN
1830 col=2:ob$=cube$:PEN 3:ha=b-2:t    >YF
(a,ha)=0:GOSUB 2150:t(a,ha)=3:RETUR
N
1840 RETURN                            >FG
1850                                   >YG
1860 ' DEPLACEMENT  BAS                >YH
1870                                   >YJ
1880 LOCATE a,b:PRINT pb$:ON po+1 G    >HC
OTO 1890,1900,1930,1950,1980
1890 t(a,b)=0:b=b+2:IF b>21 THEN b=    >ZY
21:RETURN ELSE SOUND 1,1000,5,15:LO
CATE a,b-2:PRINT spac$:LOCATE a,b:P
RINT pb$:RETURN
1900 pol=t(a,b+4):IF b=19 THEN 1910    >XA
 ELSE IF pol=0 OR pol=4 THEN 1920 E
LSE 1910
1910 IF INKEY(47)=0 OR INKEY(76)=0     >EX
THEN SOUND 2,500,5,15:PEN 2:LOCATE
a,b+2:PRINT cubec$:FOR i=1 TO 50:NE
XT:col=2:score=score+10:GOSUB 2030:
LOCATE a,b+2:PRINT spac$:PEN 1:t(a,
b+2)=0:RETURN ELSE RETURN
1920 col=2:ob$=cube$:PEN 2:ba=b+2:t    >YB
(a,ba)=0:GOSUB 2200:t(a,ba)=1:RETUR
N
1930 pol=t(a,b+4):IF b=19 THEN RETU    >FU
```

```
RN ELSE IF pol=0 OR pol=4 THEN 1940
 ELSE RETURN
1940 col=3:ob$=diam$:PEN 3:ba=b+2:t  >DG
(a,ba)=0:GOSUB 2200:t(a,ba)=2:x=a:y
=ba:GOSUB 2250:RETURN
1950 pol=t(a,b+4):IF b=19 THEN 1960  XX
 ELSE IF pol=0 OR pol=4 THEN 1970 E
LSE 1960
1960 IF INKEY(76)=0 OR INKEY(47)=0  >MF
THEN FOR p=20 TO 350 STEP 50:SOUND
2,p,5,15:NEXT:PEN 2:LOCATE a,b+2:PE
N 3:PRINT deuto$:PEN 1:FOR i=1 TO 3
0:NEXT:col=3:score=score+50:GOSUB 2
030:LOCATE a,b+2:PRINT spac$:PEN 1:
t(a,b+2)=0:RETURN ELSE RETURN
1970 col=2:ob$=cube$:PEN 3:ba=b+2:t  YK
(a,ba)=0:GOSUB 2200:t(a,ba)=3:RETUR
N
1980 RETURN                          >GB
1990                                 >ZB
2000   vie=vie-1                     XE
2010                                 XF
2020 vie=vie-1:PEN 2:LOCATE 38,9:PR >JL
INT vie:PEN 1:IF vie=0 THEN DI:GOTO
 3020 ELSE GOSUB 1310:RETURN
2030 PEN 2:LOCATE 35,5:SOUND 4,80,2  GU
,12:PRINT USING"#####";score:PEN co
l:RETURN
2040                                 >XJ
2050 ' GLISSEMENT  OBJET  DROITE     >XK
2060 '                               ,YA
2070 PEN col:IF pol=4 THEN 2080 ELS >YH
E SOUND 2,2300,4,15:LOCATE dr,b:PRI
NT spac$:LOCATE dr+2,b:PRINT ob$:dr
=dr+2:WHILE dr<31 AND t(dr+2,b)=0:G
OTO 2070:WEND:IF t(dr+2,b)=4 THEN G
OTO 2080 ELSE PEN 1:RETURN
2080 dx=dr+2:dy=b:GOSUB 2910:LOCATE >FL
 dr,b:PRINT spac$:SOUND 1,358,2,15:
LOCATE dr+2,b:PRINT ob$:dr=dr+2:pol
=t(dr+2,b):IF (pol=0 AND dr<31) OR
(pol=4 AND dr<31) THEN 2070 ELSE PE
N 1:RETURN
2090                                 >YD
2100  GLISSEMENT  OBJET  GAUCHE      >XF
2110 '                               >XG
2120 PEN col:IF pol=4 THEN 2130 ELS /VK
E SOUND 2,2300,4,15:LOCATE ga,b:PRI
NT spac$:LOCATE ga-2,b:PRINT ob$:ga
=ga-2:WHILE ga>3 AND t(ga-2,b)=0:GO
TO 2120:WEND:IF t(ga-2,b)=4 THEN GO
TO 2130 ELSE PEN 1:RETURN
2130 dx=ga-2:dy=b:GOSUB 2910:LOCATE >AV
 ga,b:PRINT spac$:SOUND 1,358,2,15:
LOCATE ga-2,b:PRINT ob$:ga=ga-2:pol
=t(ga-2,b):IF (pol=0 AND ga>3) OR (
pol=4 AND ga>3) THEN 2120 ELSE PEN
1:RETURN
2140                                 XF
2150  GLISSEMENT  OBJET  HAUT        YA
2160                                 >YB
2170 PEN col:IF pol=4 THEN 2180 ELS  VK
E SOUND 2,2300,4,15:LOCATE a,ha:PRI
NT spac$:LOCATE a,ha-2:PRINT ob$:ha
=ha-2:WHILE ha>3 AND t(a,ha-2)=0:GO
TO 2170:WEND:IF t(a,ha-2)=4 THEN GO
TO 2180 ELSE PEN 1:RETURN
2180 dx=a:dy=ha-2:GOSUB 2910:LOCATE  AK
 a,ha:PRINT spac$:SOUND 1,358,2,15:
LOCATE a,ha-2:PRINT ob$:ha=ha-2:pol
=t(a,ha-2):IF (pol=0 AND ha>3) OR (
pol=4 AND ha>3) THEN 2170 ELSE PEN
1:RETURN
2190                                 YE
2200  GLISSEMENT  OBJET  BAS         XG
2210 '                               /XH
2220 PEN col:IF pol=4 THEN 2230 ELS >XD
E SOUND 2,2300,4,15:LOCATE a,ba:PRI
NT spac$:LOCATE a,ba+2:PRINT ob$:ba
=ba+2:WHILE ba<21 AND t(a,ba+2)=0:G
OTO 2220:WEND:IF t(a,ba+2)=4 THEN G
OTO 2230 ELSE PEN 1:RETURN
2230 dx=a:dy=ba+2:GOSUB 2910:LOCATE >ER
 a,ba:PRINT spac$:SOUND 1,358,2,15:
LOCATE a,ba+2:PRINT ob$:ba=ba+2:pol
=t(a,ba+2):IF (pol=0 AND ba<21) OR
(pol=4 AND ba<21) THEN 2220 ELSE PE
N 1:RETURN
2240                                 YA
2250  ALIGNEMENT  DIAMANTS  HORIZO  >YB
NTAL
2260                                 /YC
2270 IF x=3 THEN  GOSUB 2330 ELSE I  XX
F y=31 THEN  GOSUB 2310
2280 IF x=5 OR x=29 THEN GOSUB 2320 >AX

2290 IF x>=7 AND x<=27 THEN GOSUB 2 >DJ
310:GOSUB 2320:GOSUB 2330
2300 GOTO 2350                       MC
2310 IF (t(x-2,y)=2 AND t(x-4,y)=2) >ZA
 THEN 2440 ELSE RETURN
2320 IF (t(x-2,y)=2 AND t(x+2,y)=2)  ZX
 THEN 2440 ELSE RETURN
2330 IF (t(x+2,y)=2 AND t(x+4,y)=2) >ZY
 THEN 2440 ELSE RETURN
2340                                 >YB
2350  ALIGNEMENT  DIAMANTS  VERTIC  >YC
AL
2360                                 >YD
2370 IF y=3 THEN GOSUB 2430 ELSE IF >XG
 y=21 THEN GOSUB 2410
2380 IF y=5 OR y=19 THEN GOSUB 2420 >AA

2390 IF y>=7 AND y<=19 THEN GOSUB 2 >DR
410:GOSUB 2420:GOSUB 2430
2400 RETURN                          >EK
2410 IF (t(x,y-2)=2 AND t(x,y-4)=2)  ZB
 THEN 2440 ELSE RETURN
2420 IF (t(x,y-2)=2 AND t(x,y+2)=2) >ZY
 THEN 2440 ELSE RETURN
2430 IF (t(x,y+2)=2 AND t(x,y+4)=2) >ZZ
 THEN 2440 ELSE RETURN
2440                                 /YC
2450   3  DIAMANTS  ALIGNES   ''    >YD
2460                                 >YE
2470 i=REMAIN(chr):SPEED INK 2,2:BO  MC
RDER 0,13
2480 FOR j=1 TO 7:FOR i=500 TO 1 ST >YX
EP -20:SOUND 5,i,0.5,15 :NEXT i,j:B
ORDER 0
2490 PLOT decr,2,0:DRAWR 0,12:SOUND >EZ
 1,100,0.5,12:SOUND 0,100,2:decr=de
cr-2:IF decr<114 THEN 2510
2500 PEN 2:score=score+10:LOCATE 35 /YY
,5:PRINT USING "#####";score:GOTO 2
490
2510 tableau=tableau+1:j=3:GOSUB 30 >JQ
30:ERASE t:IF tableau=16 THEN table
au=1:GOTO 960 ELSE GOTO 960
2520                                 ,YB
2530  DEPLACEMENT  MONSTRE  1        YC
2540                                 >YD
2550 RANDOMIZE TIME:ale=INT(RND*10+ >XB
1):IF ale<=5 THEN depx=-2 ELSE depx
=2
2560 dir=INT(RND*2+1):IF dir=1 THEN  XQ
 GOTO 2570 ELSE 2590  vert. ou hori
z.
2570 IF t(x1+depx,y1)=5 THEN GOSUB  KJ
2790:RETURN ELSE IF t(x1+depx,y1)>0
 OR (x1=3 AND depx=-2) OR (x1=31 AN
D depx=2) THEN 2580 ELSE PEN 1:t(x1
+depx,y1)=4:LOCATE x1,y1:PRINT spac
$:t(x1,y1)=0:x1=x1+depx:LOCATE x1,y
1:PRINT mon$
2580 IF t(x1-2,y1)=5 OR t(x1+2,y1)= >PP
5 OR t(x1,y1-2)=5 OR t(x1,y1+2)=5 T
HEN GOSUB 2790:RETURN ELSE RETURN
2590 IF t(x1,y1+depx)=5 THEN GOSUB  /PH
2790:RETURN ELSE IF t(x1,y1+depx)>0
 OR (y1=3 AND depx=-2) OR (y1=21 AN
D depx=2) THEN 2580 ELSE PEN 1:t(x1
,y1+depx)=4:LOCATE x1,y1:PRINT spac
$:t(x1,y1)=0:y1=y1+depx:LOCATE x1,y
1:PRINT mon$:GOTO 2580
2600                                 >YA
2610  DEPLACEMENT  MONSTRE  2        >YB
2620                                 >YC
2630 RANDOMIZE TIME:ale2=INT(RND*10 >CL
+1):IF ale2<=5 THEN depx2=-2 ELSE d
epx2=2
```

```
2640 dir2=INT(RND*2+1):IF dir2=1 THEN GOTO 2650 ELSE 2670 vert. ou horiz.   >ZP
2650 IF t(x2+depx2,y2)=5 THEN GOSUB 2830:RETURN ELSE IF t(x2+depx2,y2)>0 OR (x2=3 AND depx2=-2) OR (x2=31 AND depx2=2) THEN 2660 ELSE PEN 1:t(x2+depx2,y2)=4:LOCATE x2,y2:PRINT spac$:t(x2,y2)=0:x2=x2+depx2:LOCATE x2,y2:PRINT mon$   >CC
2660 IF t(x2-2,y2)=5 OR t(x2+2,y2)=5 OR t(x2,y2-2)=5 OR t(x2,y2+2)=5 THEN GOSUB 2830:RETURN ELSE RETURN   >FR

2670 IF t(x2,y2+depx2)=5 THEN GOSUB 2830:RETURN ELSE IF t(x2,y2+depx2)>0 OR (y2=3 AND depx2=-2) OR (y2=21 AND depy2=2) THEN 2660 ELSE PEN 1:t(x2,y2+depx2)=4:LOCATE x2,y2:PRINT spac$:t(x2,y2)=0:y2=y2+depx2:LOCATE x2,y2:PRINT mon$:GOTO 2660   >BJ
2680   >YJ
2690  DEPLACEMENT  MONSTRE  3   YK
2700   >YB
2710 RANDOMIZE TIME:ale3=INT(RND*10+1):IF ale3<=5 THEN depx3=-2 ELSE depx3=2   CF
2720 dir3=INT(RND*2+1):IF dir3=1 THEN GOTO 2730 ELSE 2750 vert. ou horiz.   >ZN
2730 IF t(x3+depx3,y3)=5 THEN GOSUB 2870:RETURN ELSE IF t(x3+depx3,y3)>0 OR (x3=3 AND depx3=-2) OR (x3=31 AND depy3=2) THEN 2740 ELSE PEN 1:t(x3+depx3,y3)=4:LOCATE x3,y3:PRINT spac$:t(x3,y3)=0:x3=x3+depx3:LOCATE x3,y3:PRINT mon$   >CD
2740 IF t(x3-2,y3)=5 OR t(x3+2,y3)=5 OR t(x3,y3-2)=5 OR t(x3,y3+2)=5 THEN GOSUB 2870:RETURN ELSE RETURN   >PD

2750 IF t(x3,y3+depx3)=5 THEN GOSUB 2870:RETURN ELSE IF t(x3,y3+depx3)>0 OR (y3=3 AND depx3=-2) OR (y3=21 AND depx3=2) THEN 2740 ELSE PEN 1:t(x3,y3+depx3)=4:LOCATE x3,y3:PRINT spac$:t(x3,y3)=0:y3=y3+depx3:LOCATE x3,y3:PRINT mon$:GOTO 2740   >GJ
2760   >YH
2770  PERTE  PAR  MONSTRE  1   >YJ
2780   >YK
2790 k=REMAIN(chr):t(x1,y1)=0:FOR i=1 TO 20:SOUND 1,100+i,5,15:NEXT:SOUND 1,1000,15,15,,,30:FOR i=1 TO 400:NEXT:LOCATE a,b:PRINT spac$:LOCATE x1,y1:PRINT spac$:mon1=0:LOCATE a,b:PRINT ph$:GOSUB 2020:RETURN   WD
2800   YC
2810  PERTE  PAR  MONSTRE  2   >YD
2820   YE
2830 k=REMAIN(chr):t(x2,y2)=0:FOR i=1 TO 20:SOUND 1,100+i,5,15:NEXT:SOUND 1,1000,15,15,,,30:FOR i=1 TO 400:NEXT:LOCATE a,b:PRINT spac$:LOCATE x2,y2:PRINT spac$:mon2=0:LOCATE a,b:PRINT ph$:GOSUB 2020:RETURN   >WD

2840   >YG
2850  PERTE  PAR  MONSTRE  3   >YH
2860 '   >YJ
2870 k=REMAIN(chr):t(x3,y3)=0:FOR i=1 TO 20:SOUND 1,100+i,5,15:NEXT:SOUND 1,1000,15,15,,,30:FOR i=1 TO 400:NEXT:LOCATE a,b:PRINT spac$:LOCATE x3,y3:PRINT spac$:mon3=0:LOCATE a,b:PRINT ph$:GOSUB 2020:RETURN   WN

2880   >ZA
2890  TEST  MONSTRE  1 , 2 , 3 ? ?   ZB
2900 '   YD
2910 IF dx=x1 AND dy=y1 THEN mon1=0:t(x1,y1)=0:score=score+100:GOSUB 2030:RETURN   >LJ
2920 IF dx=x2 AND dy=y2 THEN mon2=0:t(x2,y2)=0:score=score+100:GOSUB 2030:RETURN   >LQ
2930 IF dx=x3 AND dy=y3 THEN mon3=0:t(x3,y3)=0:score=score+100:GOSUB 2030:RETURN   >LX
2940 RETURN   FJ
2950   >YJ
2960  DECOMPTE  TEMPS   >YK
2970   >ZA
2980 decr=decr-2:IF ton=2 THEN ton=0 ELSE ton=2   >QR
2990 PLOT decr,3,0:DRAWR 0,12:SOUND ton,100,1,12:IF DECR 116 THEN DI:chr=chr+1:vie=vie-1:PEN 2:LOCATE 38,9:PRINT vie:PEN 1:GOSUB 3020:ERASE t:GOTO 960 ELSE RETURN   >J6
3000   >XF
3010  FIN  DU  TEMPS   >XG
3020 FOR i= 1 TO 20:FOR j=200 TO 1 STEP -20:SOUND 2,j,1,12:NEXT j,i:FOR i= 15 TO 1 STEP -2:SOUND 5,400,55,1,,,31:LOCATE a,b:PRINT spac$:NEXT:j=3   MW
3030 FOR i=3 TO 31 STEP 2:LOCATE i,j:PRINT spac$:NEXT:j=j+2:WHILE j ,23:GOTO 3030:WEND:IF vie=0 THEN 3070 ELSE RETURN   >RH
3040   >XK
3050  FIN  DU  JEU   >YA
3060   >YB
3070 PEN 2:LOCATE 9,12:PRINT"G A M E   O V E R"   >QT
3080 FOR I=1 TO 2500:NEXT   >TR
3090 CLS:GOTO 4320   >MJ
3100   XG
3110  REAPPARITION  MONSTRE   >XH
3120   XJ
3130 vr2=3   >MR
3140 PEN 1:FOR vr1=3 TO 31 STEP 2:WHILE t(vr1,vr2) >3:NEXT:vr2=vr2+2:IF vr2 23 THEN 3140 ELSE 3180   >GY
3150 WEND:SOUND 4,250,0,0,5,5:LOCATE vr1,vr2:PRINT mon$:IF mon1=0 THEN mon1=1:x1=vr1:y1=vr2:t(x1,y1)=4:RETURN   >B
3160 IF mon2=0 THEN mon2=1:x2=vr1:y2=vr2:t(x2,y2)=4:RETURN   GX
3170 IF mon3=0 THEN mon3=1:x3=vr1:y3=vr2:t(x3,y3)=4:RETURN   GE
3180 oeuf=0:RETURN   >FX
3190   >YF
3200  INSIGNE  "pongo"   >XH
3210   >XJ
3220 RESTORE 3290   >LN
3230 READ a,b,c,d:IF a=0 THEN 3240 ELSE PLOT a-20,b-10,2:DRAWR c,d:PLOT a-18,b-8,3:DRAWR c,d+1:GOTO 3230   >GP
3240 RESTORE 3280:PLOT 600,290:FOR i=1 TO 14:READ a,b:DRAWR a,b,2:NEXT   TH

3250 PLOT 605,210:FOR t=1 TO 15:READ g,l:DRAWR g,l,3:NEXT   >BH
3260 FOR g=1 TO 25:MOVE 606,100:DRAWR 5*COS(g),5*SIN(g),2:NEXT   HM
3270 PLOT 604,106:FOR p=1 TO 11:READ k,j:DRAWR k,j,3:NEXT:RETURN   >LE
3280 DATA 0,-35,0,20,2,0,0,-40,0,60,2,0,0,5,0,-89,0,5,2,0,0,83,0,-7,2,0,0,-50,3,0,0,-5,2,0,0,-43,-3,-39,0,2,2,0,0,11,2,0,0,20,2,0,0,50,-2,0,0,6,-4,0,0,1,6,0,0,-3,2,0,0,-7,0,2,2,0,0,5,-2,0,0,2,-5,0   KY
3290 DATA 576,230,20,4,576,210,20,4,576,230,0,-40,596,235,0,-20,576,185,20,5,576,185,0,-20,596,190,0,-20,576,165,20,4,576,158,0,-20,596,162,0,-20,576,160,20,-18,576,130,0,-20,576,130,20,4,576,110,20,4,596,115,0,10,596,126,-10,-2,576,103,20,4,576,83,20,4   JN
3300 DATA 576,103,0,-20,596,108,0,-20,,,,,   >GF
3310 '   >XK
3320  REBLES  -  PRESENTATION   >YA
3330   >YB
3340 RESTORE 3690:EVERY 10,3 GOSUB   >FY
```

```
3630
3350 PEN 2:LOCATE 2,24:PRINT SPACE$ >NN
(4);"VOULEZ-VOUS LES REGLES (O/N) ?
";SPACE$(4)
3360 tou$=UPPER$(INKEY$):IF tou$="" >NF
 THEN 3360
3370 IF tou$="N" THEN CLS:ST=REMAIN >ED
(3):RETURN ELSE IF tou$="O" THEN CL
S:GOTO 3380 ELSE GOTO 3350
3380 INK 1,13:INK 2,2:INK 3,15:PEN  >AH
2:LOCATE 10,1:PRINT "***  P O N G O
 '' ***"
3390 LOCATE 3,5:PEN 1:PRINT "VOUS E >YC
TES .....................";CHR$(11)
;pg$
3400 LOCATE 3,9:PEN 3:PRINT "VOUS D >EQ
EVEZ ALIGNER LES ........";CHR$(11)
;diam$
3410 LOCATE 3,13:PEN 2:PRINT "VOUS  >GP
POUVEZ DEPLACER LES ......";CHR$(11
);cube$
3420 LOCATE 3,17:PEN 1:PRINT "MAIS  DK
ATTENTION AUX ............";CHR$(11
);mon$
3430 LOCATE 3,21:PEN 3:PRINT "ET AU >BQ
X .........................";CHR$(11
);oeuf$
3440 LOCATE 8,25:PEN 2:PRINT "APPUY >EG
EZ SUR UNE TOUCHE ..."
3450 IF INKEY$="" THEN 3450         >UE
3460 CLS:PEN 2                      >TD
3470 LOCATE 10,1:PRINT "***  P O N  >LR
G O '' ***"
3480 PEN 1:LOCATE 15,5:PRINT "DEPLA  ME
CEMENTS"
3490 LOCATE 7,9:PRINT "-> ";:PEN 3: >UY
PRINT"CURSEUR"
3500 PEN 3:LOCATE 10,11:PRINT "+ <E >QF
SPACE> POUR CASSER":PEN 1:LOCATE 7,
16:PRINT "-> ";:PEN 3:PRINT"( ou JO
YSTICK + FIRE )":PEN 1:LOCATE 7,21:
PRINT "-> ";:PEN 3:PRINT"<S> POUR S
UICIDE"
3510 LOCATE 8,25:PEN 2:PRINT "APPUY >EE
EZ SUR UNE TOUCHE ..."
3520 IF INKEY$="" THEN 3520 ELSE CL >BE
S
3530 LOCATE 10,1:PRINT "***  P O N  >LN
G O '' ***"
3540 LOCATE 8,5:PEN 2:PRINT cubec$; >CR
"............  10 pts"
3550 LOCATE 8,9:PEN 3:PRINT oeufc$; >DL
"............  50 pts"
3560 LOCATE 8,13:PEN 1:PRINT mon$;" >CN
............  100 pts"
3570 LOCATE 8,17:PEN 3:PRINT diam$; >UN
CHR$(11);diam$;CHR$(11);diam$;"....
.....  bonus !!"
3580 LOCATE 8,25:PEN 2:PRINT "APPUY >EM
EZ SUR UNE TOUCHE ..."
3590 IF INKEY$="" THEN 3590 ELSE CL >CU
S:ST=REMAIN(3):RETURN
3600                                >YB
3610 ' MUSIQUE                      >YC
3620                                >YD
3630 DI                             >PJ
3640 IF SUM  0 THEN 3660 ELSE IF (S >FT
Q(1) AND 7)=0 THEN EI:RETURN
3650 READ f:IF f=-1 THEN FOR i=1 TO >CH
 1000:NEXT:GOTO 3650 ELSE IF f=0 TH
EN RESTORE 3690:SUM=0:GOTO 3640 ELS
E READ h
3660 IF (SQ(1) AND 7)=0 THEN EI:RET >EB
URN
3670 SUM=SUM+1:READ a,b,c:SOUND 17, >LY
a,40/4,14,2,2:SOUND 10,c,40/b,,1,1:
SOUND 1,0,5,0
3680 FOR i=1 TO h:READ a:SOUND 1,a,  CW
40/4,14,2,2:SOUND 1,0,5,0:NEXT i:IF
 SUM=F THEN SUM=0:GOTO 3640 ELSE GO
TO 3660
3690 DATA 28,3,284,1,568,142,142,14 >ZE
2,239,1,478,142,142,142,179,1,358,1
42,142,142,190,1,379,142,142,142,21
3,1,426,142,89,142,239,1,478,142,95
,142,253,1,506,150,106,150,284,1,56
8,142,119,142,213,1,426,142,127,142
,201,1,402,142,127,142,190,1,379,14
2,127
3700 DATA 142,179,1,358,142,127,142 >JA
,190,1,379,142,119,142,379,1,758,14
2,119,142,190,1,379,142,127,284,379
,1,758,150,95,150,284,1,568,142,142
,142,239,1,478,142,142,142,179,1,35
8,142,142
3710 DATA 142,190,1,379,142,142,142 >CH
,213,1,426,142,89,142,239,1,478,142
,95,142,253,1,506,150,106,150,284,1
,568,142,119,142,213,1,426,142,127,
142,201,1,402,142,127,142,190,1,379
,142,119,142,379,1,758,150,127,95,1
,8,284,0.5,568,142,119,95,89,95,100
,95,71
3720 DATA -1,28,3,239,1,478,119,119 >XM
,119,190,1,379,119,119,119,142,1,28
4,119,119,119,159,1,319,119,119,119
,179,1,358,142,106,142,190,1,379,11
3,95,113,213,1,426,106,89,106,213,1
,426,119,84,119,159,1,319,127,80,12
7,319,1,638,159,80,159,284,1,568,15
9,84
3730 DATA 159,253,1,506,159,89,159, >UK
239,1,478,159,95,159,213,1,426,159,
106,159,190,1,379,159,119,159,239,1
,478,159,95,159,179,1,358,142,142,1
42,190,1,379,113,113,113,213,1,426,
106,106,106,169,1,338,119,119,119,1
59,1,319,127,127,127,179,1,358,100,
100
3740 DATA 100,190,1,379,95,95,95,15 >HZ
0,1,301,106,106,106,142,1,284,119,1
19,119,284,1,568,119,119,119,213,1,
426,127,127,127,201,1,402,142,142,1
42,1,15,190,1,379,150,127,95,89,95
3750 DATA 95,95,75,95,95,95,63,95,9 >LC
5,95,1,7,71,0.5,758,95,95,95,89,95,
100,95,1,1,106,2,213,95,1,1,119,2,2
39,95,1,1,127,2,253,95,1,1,142,2,28
4,95,1,15,190,1,379,150,127,95,89,9
5,95,95,75,95,95,95,63,95,95,95,1,7
,71,0.5,758,95,95,95,89,95,100,95,1
,1,106,2
3760 DATA 213,95,1,1,119,2,239,95,1 >FM
,1,127,2,253,95,1,1,142,2,284,95,1,
1,150,2,301,95,1,1,179,2,358,95,1,1
,190,2,379,95,1,1,201,2,402,95,1,1,
190,2,379,95,1,1,213,2,426,95,1,1,2
39,2,478,95,1,1,253,2,506,95,28,3,2
84,1,568,142,142,142,239,1,478,142,
142,142
3770 DATA 179,1,358,142,142,142,190 >KV
,1,379,142,142,142,213,1,426,142,89
,142,239,1,478,142,95,142,253,1,506
,150,106,150,284,1,568,142,119,142,
213,1,426,179,134,179,213,1,426,179
,134,179,190,1,379,159,113,159,190,
1,379,159,113,159,179,1,358,142,106
,142,225
3780 DATA 1,451,142,95,142,213,1,42 >PU
6,142,89,142,190,1,379,142,95,142,1
69,1,338,100,100,100,142,1,284,100,
100,100,150,1,301,95,95,95,190,1,37
9,106,106,106,142,1,284,119,119,119
,190,1,379,127,127,127,179,1,358,14
2,142,142,239,1,478,142,119,142,213
,1
3790 DATA 426,142,127,142,201,1,402 >CA
,142,127,142,190,1,379,142,127,142,
379,1,758,150,127,95,1,8,284,0.5,56
8,142,119,95,89,95,100,95,71,-1,0
3800 '                              >YD
3810   TABLEAUX                     >YE
3820                                >YF
3830 ' TABLEAU No 1                 >YG
3840 DATA 3,3,11,3,19,3,29,3,31,3,5 >BY
,5,7,5,13,5,25,5,15,7,17,7,23,7,27,
7,29,7,3,9,5,9,9,9,13,9,15,9,21,9,2
3,9,25,9,3,11,9,11,21,11,23,11,31,1
1,9,13,13,13,17,13,21,13,29,13,31,1
3,5,15,17,15,25,15,11,17,17,17,19,1
7,25,17,27,17,31,17,3,19,7,19,15,19
```

```
,17,19
3850 DATA 25,19,3,21,11,21,21,21,23 >BL
,21,25,21,29,21,0,0,21,3,27,9,5,11,
13,15,21,17,0,0,25,7,7,15,15,5,0,0,
7,7,27,13,9,19,17,11
3860 ' TABLEAU No 2                  >YK
3870 DATA 3,3,11,3,23,3,31,3,7,5,11  HF
,5,15,5,17,5,19,5,27,5,3,7,7,7,9,7,
17,7,23,7,29,7,13,9,19,9,23,9,31,9,
3,11,7,11,9,11,13,11,15,11,21,11,25
,11,29,11,31,11,9,13,11,13,15,13,17
,13,21,13,29,13,5,15,19,15,21,15,23
,15,27,15,7,17,9,17,13,17,15,17,21,
17,31,17
3880 DATA 7,19,17,19,25,19,29,19,3,  FN
21,11,21,19,21,23,21,29,21,0,0,7,9,
27,7,17,15,0,0,15,3,25,17,13,19,0,0
,13,17,25,7,19,19,7,15
3890   TABLEAU No 3                  >ZC
3900 DATA 5,3,13,3,21,3,5,5,13,5,17  PT
,5,21,5,25,5,29,5,5,7,9,7,13,7,17,7
,21,7,25,7,29,7,5,9,9,9,13,9,17,9,2
1,9,25,9,29,9,5,11,13,11,17,11,21,1
1,25,11,29,11,5,13,9,13,13,13,17,13
,21,13,25,13,29,13,5,15,9,15,13,15,
17,15,21,15,5,17,9,17,13,17,17,17,2
1,17,25,17
3910 DATA 29,17,9,19,13,19,17,19,21 >EC
,19,25,19,29,19,9,21,17,21,25,21,0,
0,9,5,19,7,5,19,29,15,0,0,29,3,9,11
,25,15,0,0,27,11,19,13,11,15,15,11
3920 ' TABLEAU No 4                   YG
3930 DATA 3,3,13,3,17,3,19,3,23,3,2 >HE
9,3,3,5,7,5,11,5,13,5,19,5,25,5,29,
5,3,7,11,7,15,7,21,7,29,7,31,7,7,9,
9,9,11,9,15,9,23,9,31,9,3,11,7,11,1
1,11,15,11,21,11,25,11,29,11,15,13,
17,13,19,13,21,13,27,13,3,15,7,15,1
1,15,21,15,25,15,29,15,13,17,15,17,
17,17,19
3940 DATA 17,21,17,27,17,29,17,3,19 >BU
,9,19,15,19,21,19,25,19,29,19,7,21,
11,21,23,21,31,21,0,0,9,5,3,9,5,13,
11,13,25,17,0,0,17,7,7,17,27,19,0,0
,27,5,5,17,17,21,19,9
3950   TABLEAU No 5                  >YK
3960 DATA 7,3,19,3,3,5,13,5,15,5,23 >HK
,5,29,5,5,7,11,7,13,7,17,7,29,7,31,
7,11,9,21,9,23,9,27,9,29,9,31,9,5,1
1,9,11,17,11,31,11,7,13,11,13,15,13
,17,13,21,13,27,13,31,13,23,15,7,17
,11,17,15,17,19,17,27,17,7,19,9,19,
21,19,25,19,29,19,31,19,5,21,17,21,
23,21,29
3970 DATA 21,0,0,5,3,25,3,19,7,13,1 >HJ
3,5,17,0,0,7,7,29,3,23,13,0,0,9,5,5
,15;25,17,15,9
3980   TABLEAU No 6                   ZC
3990 DATA 3,5,5,5,7,5,9,5,13,5,15,5 >PJ
,17,5,19,5,21,5,23,5,25,5,27,5,29,5
,5,9,7,9,11,9,13,9,15,9,17,9,19,9,2
1,9,23,9,27,9,29,9,31,9,3,13,5,13,7
,13,9,13,13,13,15,13,17,13,19,13,21
,13,23,13,25,13,27,13,29,13,5,17,7,
17,9,17,11,17,13,17,15,17,17,17,19,
17
4000 DATA 21,17,25,17,27,17,29,17,3 >XT
1,17,3,21,5,21,7,21,9,21,11,21,13,2
1,15,21,19,21,21,21,23,21,25,21,27,
21,29,21,31,21,0,0,11,5,25,9,11,13,
17,21,0,0,9,9,23,11,15,19,0,0,19,7,
17,11,23,17,3,3
4010 ' TABLEAU No 7                  >XH
4020 DATA 3,5,5,5,7,5,11,5,13,5,15, >QC
5,17,5,19,5,21,5,23,5,25,5,27,5,29,
7,5,9,9,9,11,9,13,9,17,9,19,9,21,9,
23,9,25,9,29,9,5,11,25,11,29,11,5,1
3,9,13,25,13,29,13,5,15,9,15,11,15,
13,15,15,15,17,15,19,15,21,15,23,15
,29,15,5,17,29,17,5,19,9,19,11,19,1
3,19,15,19
4030 DATA 19,19,21,19,23,19,25,19,2 >QM
7,19,29,19,0,0,9,5,29,5,7,9,25,15,7
,19,0,0,15,9,21,13,17,19,0,0,23,7,1
5,13,17,21,3,3
4040   TABLEAU No 8                   YA
4050 DATA 7,3,11,3,17,3,21,3,27,3,3 >PQ
,5,13,5,15,5,17,5,5,7,7,7,11,7,17,7
,21,7,23,7,31,7,9,9,17,9,25,9,3,11,
5,11,7,11,9,11,11,11,21,11,23,11,29
,11,7,13,19,13,29,13,31,13,3,15,7,1
5,13,15,17,15,25,15,3,17,5,17,11,17
,13,17,15,17,17,17,21,17,5,19,7,19,
9,19,15,19
4060 DATA 21,19,23,19,25,19,29,19,7 >LL
,21,15,21,0,0,19,3,7,9,5,13,11,13,2
7,17,0,0,5,3,27,5,17,11,0,0,9,5,19,
9,25,13,31,9
4070   TABLEAU No 9                  >YD
4080 DATA 3,5,5,5,7,5,9,5,11,5,13,5 >MW
,15,5,17,5,19,5,23,5,25,5,27,5,29,5
,5,9,7,9,9,9,11,9,15,9,17,9,21,9,23
,9,25,9,27,9,29,9,31,9,13,11,5,13,9
,13,13,13,17,13,19,13,21,13,25,13,2
7,13,29,13,5,15,9,15,17,15,5,17,9,1
7,13,17,17,17,21,17,25,17,27,17,29,
17,5,19,9
4090 DATA 19,13,19,17,19,9,21,17,21 >KP
,19,21,21,21,23,21,25,21,27,21,29,2
1,31,21,0,0,21,5,13,9,23,13,13,15,3
1,17,0,0,19,9,5,11,23,17,0,0,25,7,2
7,15,11,17,3,3
4100 ' TABLEAU No 10                 >XH
4110 DATA 3,3,5,3,7,3,9,3,11,3,13,3 >LJ
,21,3,23,3,25,3,27,3,5,5,15,5,19,5,
29,5,3,7,5,7,15,7,29,7,5,9,15,9,19,
9,29,9,31,9,3,11,5,11,7,11,9,11,13,
11,15,11,17,11,21,11,23,11,25,11,27
,11,9,13,13,13,21,13,29,13,3,15,7,1
5,21,15,25,15,27,15,5,17,9,17,13,17
,21,17,27
4120 DATA 17,3,19,5,19,13,19,21,19, >GC
25,19,29,19,31,19,5,21,19,21,17,21,
19,21,25,21,0,0,19,7,11,11,13,15,19
,15,0,0,9,7,25,9,17,15,0,0,13,5,27,
9,17,19,7,17
4130 ' TABLEAU No 11                 >YA
4140 DATA 29,5,5,7,7,7,9,7,13,7,17,  ER
7,21,7,29,7,5,9,13,9,15,9,17,9,21,9
,29,9,5,11,7,11,13,11,17,11,21,11,5
,13,13,13,17,13,21,13,23,13,25,13,5
,17,11,17,13,17,19,17,21,17,23,17,2
9,17,7,19,27,19,9,21,15,21,17,21,25
,21,0,0,3,3,31,3,3,21,31,21,17,17,0
,0,11,3
4150 DATA 29,13,15,17,0,0,23,3,9,15 >LE
,25,15,15,7
4160   TABLEAU No 12                 >YD
4170 DATA 7,3,17,3,27,3,5,5,15,5,25 >JD
,5,3,7,13,7,23,7,3,9,5,9,7,9,11,9,1
3,9,15,9,17,9,23,9,25,9,27,9,29,9,7
,11,17,11,29,11,7,13,9,13,15,13,21,
13,27,13,7,15,13,15,19,15,25,15,5,1
7,11,17,17,17,23,17,3,19,5,19,7,19,
9,19,15,19,17,19,19,19,21,19,23,19,
0,0,23,3
4180 DATA 5,11,31,11,31,17,9,21,0,0 >WA
,21,3,15,11,29,15,0,0,9,5,29,7,23,1
3,19,7
4190   TABLEAU No 13                 >YG
4200 DATA 5,5,15,5,17,5,23,5,29,5,7 >HC
,7,13,7,19,7,31,7,11,9,21,9,3,11,9,
11,15,11,23,11,25,11,27,11,7,13,11,
13,21,13,29,13,13,15,19,15,23,15,5,
17,11,17,15,17,17,17,27,17,31,17,7,
19,9,19,23,19,11,21,15,21,21,21,25,
21,31,21,0,0,9,3,19,11,15,15,7,17,2
9,21,0,0
4210 DATA 17,3,25,9,15,19,0,0,27,5, >PA
5,9,21,17,15,9
4220 ' TABLEAU No 14                 >YA
4230 DATA 5,3,17,3,3,5,5,5,7,5,15,5 >HH
,17,5,23,5,25,5,29,5,7,7,13,7,19,7,
25,7,27,7,29,7,11,9,21,9,3,11,11,11
,13,11,15,11,17,11,19,11,21,11,11,1
3,21,13,7,15,11,15,21,15,5,17,7,17,
9,17,11,17,21,17,23,17,29,17,31,17,
3,19,11,19,17,19,21,19,25,19,27,19,
11,21,21
4240 DATA 21,0,0,5,7,31,7,7,19,19,1 >NF
9,23,21,0,0,27,3,15,9,17,17,0,0,17,
```

```
7,3,15,27,15,15,15
4250    TABLEAU No 15                  YD
4260 DATA 3,5,5,5,7,5,11,5,13,5,15, >LW
5,19,5,21,5,23,5,27,5,29,5,31,5,3,7
,7,7,11,7,15,7,19,7,23,7,27,7,31,7,
3,9,5,9,7,9,11,9,15,9,19,9,21,9,27,
9,27,9,31,9,3,11,7,11,11,11,15,11,1
9,11,23,11,27,11,31,11,3,13,5,13,7,
13,11,13,13,13,15,13,19,13,21,13,23
,13,27,13
4270 DATA 29,13,31,13,5,17,7,17,9,1  WD
7,15,17,23,17,25,17,27,17,5,19,7,19
,15,19,23,19,27,19,5,21,15,21,17,21
,19,21,23,21,27,21,0,0,9,3,17,3,9,2
1,19,21,29,21,0,0,25,3,13,15,15,15,
0,0,17,7,9,15,25,15,13,9
4280 DI:CLS:INK 1,15:PEN 1:MODE 2:F  VR
RINT"BASIC PRET":IF arret=1 THEN ER
ASE T:END ELSE END
4290                                >YH
4300    PRESENTATION                 XK
4310                                 YA
4320 arret=0:MODE 1:BORDER 0:INK 0, >MW
0:INK 1,18:INK 2,2,11:INK 3,25:PEN
2:SPEED INK 4,25
4330 SYMBOL AFTER 32                >PV
4340 SYMBOL 143,126,255,255,255,255  NH
,255,255,126
4350 SYMBOL 200,0,0,0,0,0,15,48,64  >AG
4360 SYMBOL 201,0,0,0,0,0,248,6,1   >ZW
4370 SYMBOL 202,0,1,1,2,2,2,2,2     >XF

4380 SYMBOL 203,128,128,0,0,0,0,0,0 >AX

4390 SYMBOL 204,0,0,14,60,20,8,0,12  AB

4400 SYMBOL 205,128,64,48,12,2,2,18  OC
,50
4410 SYMBOL 206,2,2,2,2,2,1,1,3     >XH
4420 SYMBOL 207,0,0,0,0,0,1,131,195 >AV

4430 SYMBOL 208,18,17,8,4,228,251,2 >GM
52,255
4440 SYMBOL 209,2,12,240,0,192,32,6 >FD
4,128
4450 SYMBOL 210,3,3,7,7,31,63,127,1  CT
27
4460 SYMBOL 211,248,255,240,224,134  NU
,190,254,252
4470 SYMBOL 212,255,255,31,15,15,14 >GY
,31,63
4480 SYMBOL 245,0,0,0,0,60,252,252, >DY
248
4490 SYMBOL 214,127,255,2,7,15,15,1 >DF
5,7
4500 SYMBOL 246,255,255,0,0,128,128 >GY
,128,0
4510 SYMBOL 216,255,255,1,3,7,7,7,7  BV
4520 SYMBOL 217,255,254,0,128,192,1  LM
92,192,128
4530 SYMBOL 218,0,0,0,0,0,0,0,15     YH
4540 SYMBOL 219,0,0,0,0,0,0,0,224    ZR
4550 SYMBOL 220,0,0,60,66,159,155,1 >GC
59,131
4560 SYMBOL 221,0,0,0,0,0,128,128,1  CB
92
4570 SYMBOL 222,21,42,53,106,213,12  JQ
2,111,43
4580 SYMBOL 223,80,168,88,172,86,18 >KJ
8,100,136
4590 SYMBOL 224,0,0,0,0,0,0,7,28     YY
4600 SYMBOL 225,65,67,39,39,38,70,1 >EL
31,0
4610 SYMBOL 226,48,24,224,0,0,3,255  CM
,2
4620 SYMBOL 227,21,21,11,11,13,5,7, >BQ
3
4630 SYMBOL 228,16,16,32,32,32,64,6 >FT
4,128
4640 SYMBOL 229,0,0,0,0,0,3,12,48   >ZE
4650 SYMBOL 230,0,1,14,48,192,0,0,0  AF

4660 SYMBOL 231,100,136,16,32,32,64 >JG
,128,128
4670 SYMBOL 232,0,0,0,7,31,63,127,2  CN
54
4680 SYMBOL 233,12,48,64,128,128,0,  DG
0,0
4690 SYMBOL 234,255,170,85,107,52,2  FC
9,4,3
4700 SYMBOL 235,255,171,86,172,88,1 >KA
12,64,128
4710 SYMBOL 236,192,0,0,0,0,0,0,1    ZV
4720 SYMBOL 237,1,1,1,2,12,240,71,2 >CJ
48
4730 SYMBOL 238,1,3,7,31,63,94,130, >CG
7
4740 SYMBOL 239,252,248,240,224,195 >LQ
,255,0,255
4750 SYMBOL 240,0,0,0,0,0,128,64,22  BF
4
4760 a$=CHR$(32)                    >CB
4770 m1$=a$+a$+CHR$(200)+CHR$(201)  >AA
4780 m2$=a$+CHR$(202)+CHR$(203)+CHR >TL
$(204)+CHR$(205)
4790 m3$=a$+CHR$(206)+CHR$(207)+CHR >TF
$(208)+CHR$(209)
4800 m4$=a$+CHR$(210)+CHR$(211)+CHR >TG
$(212)+CHR$(245)
4810 s5$=a$+CHR$(214)+CHR$(246)+CHR >TG
$(216)+CHR$(217)
4820 d1$=a$+CHR$(218)+CHR$(219)     >XT
4830 d2$=a$+CHR$(222)+CHR$(223)     >XJ
4840 d3$=a$+CHR$(227)+CHR$(228)     >XX
4850 p1$=a$+CHR$(220)+CHR$(221)     >XU

4860 p2$=a$+CHR$(224)+CHR$(225)+CHR >GE
$(226)
4870 p3$=CHR$(229)+CHR$(230)+CHR$(2  BX
31)+CHR$(232)+CHR$(233)
4880 p4$=a$+CHR$(234)+CHR$(235)+CHR >HJ
$(236)+CHR$(237)+CHR$(238)+CHR$(239
)+CHR$(240)
4890 p$=CHR$(72)+CHR$(65)+CHR$(77)+ >JB
CHR$(73)+CHR$(68)+CHR$(73)+a$+CHR$(
56)+CHR$(54)
4900 FOR i=1 TO 7:LOCATE i,1:PRINT  >DL
CHR$(143):LOCATE 1,i:PRINT CHR$(143
):LOCATE i,4:PRINT CHR$(143):LOCATE
 i+8,1:PRINT CHR$(143):LOCATE i+8,7
:PRINT CHR$(143):LOCATE 9,i:PRINT C
HR$(143):LOCATE 15,i:PRINT CHR$(143
):LOCATE 17,i:PRINT CHR$(143):LOCAT
E 23,i
4910 PRINT CHR$(143):LOCATE 16+i,1: >PT
PRINT CHR$(143):LOCATE 25,i:PRINT C
HR$(143):LOCATE 24+i,1:PRINT CHR$(1
43):LOCATE 24+i,7:PRINT CHR$(143):L
OCATE i+32,1:PRINT CHR$(143):LOCATE
 i+32,7:PRINT CHR$(143):LOCATE 33,i
:PRINT CHR$(143):LOCATE 39,i:PRINT
CHR$(143)
4920 NEXT                            LG
4930 FOR t=1 TO 4:LOCATE 7,t:PRINT  >FE
CHR$(143):LOCATE 31,t+3:PRINT CHR$(
143):LOCATE 26+t,4 :PRINT CHR$(143)
:NEXT
4940 FOR u=1 TO 13:LOCATE u,9:PEN 1 >FF
:PRINT m1$:LOCATE u,10:PEN 1:PRINT
m2$:LOCATE u,11:PEN 1:PRINT m3$:LOC
ATE u,12:PEN 1:PRINT m4$:LOCATE u,1
3:PEN 2:PRINT s5$:LOCATE u+7,10:PEN
 2:PRINT d1$:LOCATE u+7,11:PEN 2:PR
INT d2$:LOCATE u+7,12:PEN 2:PRINT d
3$
4950 LOCATE u+12,10:PEN 3:PRINT p1$ >NE
:LOCATE u+11,11:PEN 3:PRINT p2$:LOC
ATE u+10,12:PEN 3:PRINT p3$:LOCATE
u+7,13:PEN 3:PRINT p4$:NEXT
4960 PEN 3:LOCATE 1,16:PRINT"GRAPHI >TV
SME FABRICE FLOURY-CHABANE HAMIDI":
LOCATE 10,19:PRINT"PROGRAMME MIKAEL
 HERIN":LOCATE 10,22:PRINT"IDEE DE
LAURENT FLOURY":RESTORE 4980
4970 PLOT 8,12:FOR 1=1 TO 4:READ a, >YH
b::DRAWP a,b,1:NEXT
4980 DATA 0,25,620,0,0,-25,-620,0   >YV
4990 RUN 160                        >YE
5000 ============================== >XH
===================================
=========
```


EXIT


AMSTAR

TOUS CES SUPER HIT





DANS UN FABULEUX ALBUM



ocean

AMSTRAD
COMMODORE

ZAC DE MOUSQUETTE 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE TEL 93 42 7145

DUCHET COMPUTERS
& SIREN SOFTWARE
51, Saint-George Road, CHEPSTOW - NP6 5LA
ANGLETERRE - **Tél. + 44 291 257 80**

EN EXCLUSIVITE :
MATERIEL ET LOGICIELS EN FRANÇAIS POUR AMSTRAD/SCHNEIDER 464/664/6128 A DES PRIX PLANCHER !



SOURIS POUR AMSTRAD/SCHNEIDER CPC

La SOURIS de SIREN SOFTWARE (manuel en français) est 100 % compatible avec la syntaxe de la Souris AMX et compatible avec tous les programmes pour Souris AMX
Notre SOURIS est aussi compatible avec la plupart des progiciels et jeux utilisant une manette de jeu !
Indispensable pour le travail sérieux et indispensable pour les jeux
Permet une grande précision avec les strategies, aventures et arcades
Prête à fonctionner trois boutons operationnels, branchement comme une manette, grande douceur de maniement et simple à utiliser
Livrée avec la super disquette Française de Gestion Assistée par Icônes GAI OXFORD
Avec GAI OXFORD, vous gerez un ou deux lecteurs de disquettes, imprimante lecteur cassettes, RSX extensions memoire DK Tronics, fichiers, programmes etc
en plaçant le curseur sur une case avec la souris et en appuyant sur ses boutons !
GAI OXFORD comprend (entre autres) formateur 42 pistes et copieur de disquette ultra-rapide effaceur/récupérateur de fichiers éditeur de fichiers et de secteurs, redefinition de touches etc
Envoi sur imprimante avec la plupart des opérations !

La SOURIS de SIREN Software pour CPC 464/664/6128
est disponible et ne vaut que 520,00 FF, port compris avec GAI OXFORD gratuit
(Pour expédition hors Europe ajouter 30 FF SVP)

OFFRE PROMO . SOURIS avec GAI OXFORD + OXFORD P.A.O (voir ci-dessous) = **700,00 FF port compris** (hors Europe + 40 FF)

PUBLICATION ASSISTEE PAR ORDINATEUR POUR CPC 6128

(Les CPC 464 + DD1/664 nécessitent une extension memoire DK Tronics 64K)

OXFORD P.A.O.

Un FANSTATIQUE progiciel en FRANÇAIS pour creer **facilement** vos mises en page
La disquette 3' comprend 350 Koctets de programmes, fichiers, projets, icônes motifs figures geometriques bordures 28 fontes de caracteres, etc aisement redéfinissables
Créez **facilement** vos documents fontes dessins icônes, etc
Integrez texte vos copies d'écran personnelles etc a vos documents
Edition copie et mouvement de blocs de travail entiers
Edition et creation de caracteres motifs, dessins etc a un demi pixel près
Zoom, effets miroir vidéo inverse, ' tête en bas ' etc
Compatible avec la SOURIS Siren (et AMX) avec imprimantes matricielles AMSTRAD (sauf DMP1), EPSON et compatibles et de type IBM
Copies imprimées multiples échelle à 100 % a 50 %, a 25 %
Nombreuses possibilites de l'impression legere rapide a l'impression de précision ' une aiguille' en tres haute resolution
Entierement en français Manuel complet tres detaille en français. Enfantin à utiliser

OXFORD P.A.O. sur disquette 3" pour CPC 6128 (ou 464 + DD1/664 avec 128 K)
ne vaut que 250,00 FF port compris
(Pour expédition hors Europe ajouter 10 FF SVP)

Les produits ci-dessus sont en stock et disponibles EXCLUSIVEMENT en vente par correspondance chez DUCHET COMPUTERS
Ils ne sont pas en vente dans les magasins

Envoyez vite votre commande (en français) a :

DUCHET COMPUTERS

51, Saint-George Road - CHEPSTOW NP6 5LA ANGLETERRE
Télephone : + 44 291 257 60
ENVOI IMMEDIAT LE JOUR MÊME PAR AVION dans le Monde entier

REGLEMENT à l'ordre de DUCHET Computers par
MANDAT POSTE INTERNATIONAL en Francs
EUROCHEQUE personnel en livres sterling (vous faites la conversion)
CHEQUE BANCAIRE en livres sterling compensable en Angleterre établi par votre banque
CHEQUE PERSONNEL Français bancaire libellés en Francs
Carte de credit internationale VISA EUROCARD MASTERCARD ACCESS
(indiquez n de carte et date de validité mais n'envoyez pas la carte)

Si vous êtes pressé passez votre commande par téléphone EN PARLANT EN FRANÇAIS !
Telephonez a Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (indicatif international) **+ 44 291 257 60** de 8 h a 19 h

Nous acceptons les commandes par téléphone avec cartes de crédit

DEVENEZ PARRAIN D'UN NOUVEL ABONNE

6 NUMEROS GRATUITS

POUR VOUS
VOTRE ABONNEMENT PROLONGE DE 6 MOIS

POUR LUI
11 NUMEROS 140 F
Etranger
50 F de port (envoi surface)
100 F de port (envoi avion)

Un lecteur satisfait est notre meilleure garantie !
Alors, soyez le représentant d'AMSTAR, en remerciement nous prolongerons votre abonnement de 6 numéros. Cela veut dire, que pendant 6 mois, vous recevrez chez vous, gratuitement, votre lecture préférée !
Bien sûr vous pouvez parrainer plusieurs lecteurs. Autant de fois 6 mois !

Dans le même temps, le nouvel abonné bénéficie du tarif en vigueur.
Renvoyez-nous le bulletin accompagné du règlement en chèque bancaire, CCP ou mandat lettre.

AMSTAR

LUI

Abonnement pour 1 an - 11 numéros à AMSTAR

NOM ____________________

Prénom ____________________

Adresse ____________________

Ville ____________________

Code Postal ____________________

Ci-joint chèque au nom des Editions SORACOM

Signature

VOUS

Vous trouverez joint les coordonnées et le règlement du nouvel abonné dont je suis le parrain.
J'ai noté que mon abonnement sera prolongé de 6 numéros.

NOM ____________________

Prénom ____________________

Ville ____________________

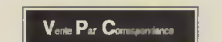
Code Postal ____________________

(ces renseignements nous suffisent)

A retourner à Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ



CATALOGUE



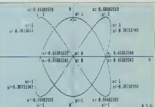
PRESENTE

MULTICOURBES III

de Sylvain VIEUJOT

Du lycée à l'ingénieur
Ce logiciel permet l'étude de fonctions, de suites numériques et la résolution d'équations.
Quelques options disponibles :
- Etude de toutes les fonctions à 2, 3 et 4 variables
- Etude de suites arithmétiques, géométriques ou définies par une expression
- Résolution d'équations trigonométriques sur le cercle
- Possibilité de tracer dans 2 modes graphiques, et dans un repère quelconque, avec une échelle variable
- Variations, calcul des maximums et minimums, et des points d'intersection aux axes de la fonction
- Calcul de dérivées, d'intégrales
- Tracé de tangentes, tracé et étude des fonctions réciproques
- Courbes en coordonnées polaires
- Sauvegarde et impression des graphiques réalisés

Disponible sur disquette 3" pour CPC 464, 664 et 6128, au prix de ***230 F***
Réf BEP001



Youpi, l'école est finie !...

AMSTRAD CPC				
IN 007/06269	Arcade Action	Arcade	117 F	
IN 007/06271	Arcade Action	Arcade		190 F
IN 007/06151	Arkanoid 2	Arcade	103 F	
IN 007/06153	Arkanoid 2	Arcade		166 F
IN 050/06047	ATF	Simulateur	104 F	
IN 050/06049	ATF	Simulateur		160 F
IN 353/06099	Bedlam	Arcade	104 F	
IN 121/06091	Bedlam	Arcade		156 F
IN 149/06160	Blood Valley	Arcade/Aventure	104 F	
IN 149/06162	Blood Valley	Arcade/Aventure		156 F
IN 174/04061	Bubble	Arcade	97 F	
IN 174/06063	Bubble	Arcade		161 F
IN 147/06126	Champion Ship Sprint	Simulateur		161 F
IN 007/06379	Collection Konami	Compilation	112 F	
IN 007/04363	Collection Konami	Compilation		166 F
IN 218/06291	Computer Classics	Compilation	74 F	
IN 218/06293	Computer Classics	Compilation		107 F
IN 322/06330	Dark Sceptre	Arcade	97 F	
IN 174/06328	Dark Sceptre	Arcade		161 F
IN 174/06332	Enlightenment Druid	Arcade		161 F

AMSTRAD CPC				
IN 290/05983	Eye	Réflexion	111 F	
IN 290/05985	Eye	Réflexion		167 F
IN 147/06335	Gee Bee Air Rally	Simulation	109 F	
IN 147/06351	Gee Bee Air Rally	Simulation		163 F
IN 121/06265	Gold Hits 3	Compilation	117 F	
IN 121/06267	Gold Hits 3	Compilation		202 F
IN 142/06258	Marque Jaune	Aventure	267 F	
IN 142/06260	Marque Jaune	Aventure		308 F
IN 087/05617	Pirates	Aventure		161 F
IN 322/06274	Les Privés	Compilation		207 F
IN 322/06228	Les Privés	Compilation	151 F	
IN 147/06206	Predator	Arcade	107 F	
IN 147/06204	Predator	Arcade		161 F
IN 121/06199	Rolling Thunder	Arcade	104 F	
IN 121/06197	Rolling Thunder	Arcade		156 F
IN 353/06200	Side Arms	Arcade	108 F	
IN 353/06202	Side Arms	Arcade		156 F
IN 149/05619	Tour de Force	Simulation	90 F	
IN 149/05621	Tour de Force	Simulation		136 F
IN 149/06395	Venom Strikes Back	Arcade		156 F

CATALOGUE

BASIC

INITIATION BASIC – niveau 1
GW BASIC et BASIC Microsoft
H. Lilen

Le "best seller" de la micro-informatique. Les commandes et les instructions y sont étudiées à l'aide d'exemples de programmes fournis avec le résultat de leur action. Tout y est étudié : idée, exemples, commentaires, présentation pour réduire l'effort d'assimilation au strict minimum.

CODE ER 52 (176 pages) 130 F

INITIATION AUX FICHIERS BASIC
J. Bénard

Avec ce livre, vous découvrirez progressivement le "mécanisme" de la constitution d'un fichier en BASIC Microsoft puis celui de son exploitation. L'auteur, à l'aide d'exemples concrets, vous fait explorer successivement les fichiers en mémoire interne, à accès séquentiel et à accès direct, en évitant les écueils les plus courants, principales causes de perte de temps.

CODE ER 189 (160 pages) 120 F

PASSEPORT POUR BASIC
R. Busch

De ABS à XDRAW, cet ouvrage regroupe toutes les commandes, fonctions et instructions des différents BASIC. Vous l'utiliserez soit comme un dictionnaire alphabétique pour connaître rapidement l'emploi d'un mot particulier, soit comme un guide de transcription de programmes, puisque les termes propres à certaines machines sont repérés par des symboles graphiques. Un livre clair et pratique à garder à portée de la main.

CODE ER 402 (128 pages) 45 F

INITIATION A LA MICRO-INFORMATIQUE
Le microprocesseur
P. Melusson

Langages, calcul binaire, codages, fonctions logiques, technologie et organisation des microprocesseurs, le MC 6800 de Motorola, les mémoires, circuits et systèmes d'interface, la programmation.

CODE ER 407 (160 pages) 45 F.

INITIATION BASIC – niveau 2
programmation structurée D
C. Corne et D. Vilain

Ce livre accessible même aux débutants vous permet de réaliser des programmes clairs et efficaces, dignes de professionnels. Il vous montre comment, pour chaque application aussi complexe soit-elle, définir ses données et les traitements puis traduire son fonctionnement sous une forme graphique indépendante du langage de programmation.

CODE ER 158 (272 pages) 165 F

REPERTOIRE MONDIAL DES BASIC
J. Bénard

Les pièges liés à l'emploi d'un même mot clé sur différents ordinateurs, emplois des mots BASIC sur les différentes machines, le ou les mots BASIC nécessaires pour une action précise sur un ordinateur donné, tableaux comparatifs des symboles, index des mots classés selon leur rôle, liste des mots pour chaque version. Un outil précieux, efficace, indispensable à tout programmeur en BASIC.

CODE ER 123 (446 pages) 185 F

J'APPRENDS LE BASIC
M. Caut

Se servir d'un ordinateur peut paraître compliqué et réservé aux adultes. Dans ce livre dessiné aux 2/3 ans et plus, guidé par un robot sympa, on apprend le BASIC progressivement et en s'amusant. De nombreux exercices sont proposés avec leurs corrections.

CODE ER 484 – (128 pages) 75 F

PRATIQUE DU BASIC COMPILE
compilation – programmation
H. Lilen

Ce livre expose de façon très pédagogique comment préparer puis compiler un programme avec le compilateur Quick BASIC de Microsoft en versions 1 et 2. Il insiste en particulier sur les différences qui existent entre les BASIC compilé et interprété. De nombreux exemples totalement développés (permettent) d'éviter les pièges les erreurs à acquérir.

CODE ER 17 (160 pages) 120 F

TECHNIQUES DE PROGRAMMATION
DES JEUX BASIC
G. Fagot-Barraly

Cet ouvrage contient des programmes de jeux écrits pour les ordinateurs Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Chaque programme est accompagné d'une analyse pédagogique de la structure des phases essentielles et de tableaux résumant la fonction et les valeurs possibles des principales variables. De quoi comprendre, en s'amusant, comment se réalisent des programmes de jeux.

CODE SY 208 (160 pages) 98 F

AMSTRAD CPC
LE BASIC AU BOUT DES DOIGTS (n° 3)

Introduction complète au BASIC de l'Amstrad CPC, ce livre permet d'apprendre facilement la programmation : instructions BASIC, analyse des problèmes, algorithmes complexes, etc. De nombreux exemples de programmes illustrent les notions développées.

CODE MA 119 (266 pages) 149 F

AMSTRAD 6128 . LE GRAND LIVRE DU BASIC

Ce livre permet d'exploiter les capacités du BASIC locomotive. On y trouve des programmes, fonctionnement interne du BASIC, les tris, fenêtres, marque d'écran, protection contre les copies, etc.

CODE MA 158 (263 pages) 149 F
CODE MA 268 (Livre + disk) 249 F

PASCAL

PRATIQUE DU TURBO PASCAL
CREEZ VOS LOGICIELS
J. J. Meyer

Ce livre vous enseigne de façon progressive et pédagogique comment analyser puis décomposer les applications même les plus complexes, se fabriquer des outils professionnels en TURBO PASCAL, créer des écrans de présentation ou de saisie, des menus déroulants, transférer des données entre progiciels, adapter toute imprimante à votre ordinateur.

CODE ER 40 (224 pages) 190 F

MA BIBLIOTHEQUE

INITIATION PASCAL
J. C. Guillemot

Le présent ouvrage s'est appuyé sur le PASCAL ... au mieux les spécifications des normes établies par le projet ... Chaque point du langage fait l'objet d'un développement accompagné d'un diagramme de syntaxe et est illustré par des exemples. Les chapitres sont tous terminés par des exercices afin que le lecteur puisse vérifier ses connaissances.

CODE ER 74 (224 pages) 110 F

70 PROGRAMMES
TURBO PASCAL
M. Gacau et J. C. Guillemot

Vous pouvez utiliser ce livre que vous sachiez ou non écrire des programmes en TURBO PASCAL. Les auteurs y ont vérifié soigneusement chaque programme en donnant des exemples testés sur IBM PC. Les programmes reproduits représentent rigoureusement ceux qui ont fourni les résultats indiqués.

CODE ER 124 (192 pages) 130 F

PREMIERS PROGRAMMES
R. Zaks

Écrivez votre premier programme BASIC sur Amstrad en moins d'une heure. D'une présentation claire, comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleur, ce livre vous enseigne les bases de la programmation en BASIC sur Amstrad. Avec lui vous apprendrez à programmer en quelques heures, quels que soient votre âge et votre formation. Aucune expérience préalable de la programmation n'est nécessaire.

CODE SY 0105 (244 pages) 108 F

GUIDE DU GRAPHISME
J. Winfield

L'Amstrad possède des qualités graphiques étonnantes et offre de nombreuses instructions permettant de réaliser des applications très performantes. Cet ouvrage présente à l'aide d'exemples de programmes en BASIC toutes les techniques indispensables pour permettre au lecteur de réaliser de façon simple et rapide ses programmes graphiques. Les exemples étudiés permettront de mieux comprendre les principes de gestion des couleurs, d'utilisation des différents modes vidéo, du tracé de courbes et de la réalisation de graphiques animés. Les programmes fonctionnent sur les modèles CPC 464, CPC 664 et CPC 6128.

CODE SY 0141 (208 pages) 108 F

JEUX DE REFLEXION
G. Fagot-Barraly

Cet ouvrage contient vingt programmes de jeux de réflexion écrits pour les ordinateurs Amstrad. De thèmes classiques comme le Pendu ou les Tours de Hanoi ou résolument nouveaux comme Mistigri ou la Mare aux Diables, ils permettent de jouer avec l'aide de l'ordinateur ou contre lui. Chaque programme est accompagné d'une analyse pédagogique de la structure des phases essentielles et de tableaux résumant la fonction et les valeurs possibles des principales variables. De quoi comprendre, en s'amusant, comment se réalisent les programmes de jeux.

CODE SY 0207 (200 pages) 78 F.

GAGNEZ AUX COURSES
J. C. Despaine

Ce livre se propose d'expliquer comment il est possible d'utiliser un ordinateur pour étudier une course d'une manière rationnelle et rapide. Il est composé d'un programme d'environ 700 lignes dont l'objet est simple : pour une course donnée, sortir un ou des classements théoriques d'arrivée en fonction de différents critères. Il est composé de plusieurs parties distinctes : les appréciations personnelles, les pronostics, les statistiques, les synthèses générales, le fichier de suivi des chevaux.

CODE SY 0197 (112 pages) 98 F

GUIDE DU BASIC
ET DE L'AMSDOS
J. L. Grace et M. Laurent

Ce guide est un dictionnaire complet du BASIC Amstrad disponible sur les modèles CPC 464, CPC 664 et CPC 6128. Chaque instruction, commande ou fonction est présentée et commentée et illustrée par des exemples de programmes. L'étude de ces exemples permettra au lecteur de mieux exploiter les possibilités de son ordinateur. Certains de ces programmes pourront même être utilisés directement ou intégrés à des programmes plus importants.

CODE SY 0159 (298 pages) : 128 F.

GRAPHISME
EN TROIS DIMENSIONS
T. Lachand-Robert

Vous pourrez, grâce à ce livre, représenter des polyèdres, des surfaces ... des objets plus complexes en trois dimensions sur l'écran de votre ordinateur. Les faire pivoter pour les observer sous divers angles. Supprimer les parties qui, dans la réalité, seraient dissimulées au regard, afin de rendre l'impression de relief encore plus saisissante. Dessiner des lettres ou des petites images sur des plans qui sembleront infinis, sur des cônes, des sphères ou des cylindres... Ce genre de réalisation ne nécessitera jamais plus de 200 à 300 lignes de BASIC et même souvent beaucoup moins sur votre Amstrad.

CODE SY 0157 (240 pages) . 148 F

ASTROLOGIE,
NUMEROLOGIE, BIORYTHMES
P. Bourgault

Cet ouvrage se présente en quatre parties : astrologie occidentale, astrologie chinoise, numérologie, biorythmes. Chaque partie comprend un exposé sur le domaine considéré, puis un logiciel de calcul et d'interprétation dont l'analyse est détaillée point par point. Ce livre pourrait aussi s'intituler "Initiation à l'astrologie, la numérologie et les biorythmes sur Amstrad" car il présente les éléments de base de ces connaissances humaines et propose les outils informatiques nécessaires à leur application.

CODE SY 0167 (160 pages) 108 F

INTRODUCTION AU TURBO PASCAL
D. Sirven

Cet ouvrage permet à l'utilisateur d'exploiter la puissance exceptionnelle de ce langage.

CODE SY 0160 198 F



CATALOGUE



AMSTRAD CPC ET PCW

AMSTRAD LES JEUX D'AVENTURES (n° 5)
Ce livre fournit un système d'aventures complet avec éditeur, interpréteur, routines utilitaires et fichiers de jeux, ainsi qu'un générateur d'aventures pour programmer vous-même.
CODE MA 121 (250 pages) . 129 F

LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L AMSTRAD CPC (n° 6)
Avis indispensable pour les programmeurs BASIC et "must" absolu pour les programmeurs en assembleur, cet ouvrage de référence très complet, révèle tous les secrets du CPC.
CODE MA 122 (427 pages) 249 F

AMSTRAD CPC 464 TRUCS ET ASTUCES (n° 1)
La structure hardware, le système d'exploitation, les tokens BASIC, le dessin avec joystick, de nombreux programmes (gestion de fichiers complets, éditeur de son, générateur de caractères...). Une mine de "trucs" pour les fans de l'astuce.
CODE MA 112 – (239 pages) : 149 F

AMSTRAD GRAPHISMES ET SONS SUR CPC (n° 8)
Ce livre vous fait découvrir les exceptionnelles capacités graphiques et sonores de l'Amstrad. Il en montre aussi l'utilisation grâce à de nombreux programmes intéressants et utilitaires.
CODE MA 124 (184 pages) 129 F

AMSTRAD LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTES (n° 10)
Tout ce qu'il en doit savoir sur le lecteur de disquettes. Ce livre contient aussi bien sur le DOS désassemblé et commenté une gestion de fichiers, un moniteur disque, un Disc Manager et de nombreux programmes utilitaires.
CODE MA 127 (208 pages) 149 F

AMSTRAD CPC Montages extensions et periphériques (n° 11)
Pour tous les amateurs d'électronique. Ce livre montre avec de nombreux schémas, tout ce qu'il on peut réaliser en la matière.
CODE MA 131 (434 pages) 199 F

AMSTRAD le livre du CP/M (n° 12)
Avec ce livre pas de problème pour maîtriser le CP/M, vous saurez rapidement tout sur ce DOS extrêmement puissant : sauvegarde, copie, manipulation des fichiers, exemples d'utilisation.
CODE MA 128 (224 pages) 149 F

LES ROUTINES DE L'AMSTRAD CPC (n° 14)
Pour bien connaître et bien utiliser les routines utiles des CPC 6128, 664 et 464. Un livre à la portée de tous qui contient de nombreux exemples et programmes et un désassembleur.
CODE MA 143 – (264 pages) 149 F

DEBUTER AVEC L AMSTRAD CPC 6128 (n° 15)
Ce livre s'adresse au débutant et explique tout ce qu'il faut savoir sur le logiciel jusqu'à l'apprentissage du BASIC.
CODE MA 145 (209 pages) 99 F

LA BIBLE DES AMSTRAD CPC 664 et 6128 (n° 16)
Ce livre de référence concerne les possesseurs d'Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Vous y trouverez une foule de "trucs" indispensables dont un générateur de masques, des routines, des aides à la programmation, etc.
CODE MA 146 (440 pages) : 199 F

AMSTRAD CPC TRUCS ET ASTUCES, tome 2 (n° 17)
Parmi de nombreux trucs pour Amstrad CPC 664 et 6128 : l'analyse du système d'exploitation du processeur, le GATE ARRAY, les interfaces, le contrôle vidéo.
CODE MA 147 (220 pages) : 129 F

AMSTRAD CPC-PCW le livre du logo (n° 18)
Cet ouvrage permettra au lecteur de profiter au maximum du LOGO livré avec l'Amstrad. Principaux thèmes abordés : les graphismes, les procédures, les récursions, les routines de tri, un générateur de masques, structure des données, intelligence artificielle.
CODE MA 162 (408 pages) · 149 F

AMSTRAD programmes educatifs sur CPC (n° 19)
Ce livre est un recueil complet de programmes et d'applications prêts à fonctionner sur CPC. Chaque programme est très bien commenté et l'ouvrage couvre de nombreux sujets : mathématiques, chimie... Ce livre est tout particulièrement destiné aux lycéens.
CODE MA 150 (303 pages) 179 F

AMSTRAD communications, modem et minitel sur CPC (n° 20)
Un Amstrad, un téléphone, un modem : la combinaison gagnante pour entrer dans la télématique. Aspect théorique : fonctionnement d'une interface RS232, norme Vidéotex, description du fonctionnement du minitel. Aspect pratique : description d'une interface RS 232/minitel. Cet ouvrage est également d'une grande utilité aux utilisateurs d'un PCW.
CODE MA 151 (206 pages) 149 F

AMSTRAD CPC ET PCW la bible du graphisme
Tout sur le GSX. Ce livre est un must. Tout sur le graphisme sur CPC et PCW. Vous y trouverez notamment : programmation d'un logiciel PAINT, graphismes de gestion (histogrammes...), graphismes vectorisés, fonctionnement et réalisation d'un light pen, graphismes en langage machine. Et enfin, pour la première fois, des explications claires sur le GSX.
CODE MA 181 (558 pages) : 199 F
CODE MA 281 (Livre + disk) 299 F

UNIVERS DU PCW — *P. Léon*
Environnement matériel, commande de CP/M 3.0, le BDOS, le BIOS, fichiers binaires, éditeur de disquettes, désassembleur Z80, graphismes, caractère à la loupe.
119 F.

102 PROGRAMMES POUR AMSTRAD — *J. Deconchat*
Ce livre, idéal pour le débutant, va au fil de ses 102 programmes de jeux guider le lecteur dans l'exploration du BASIC Amstrad. Les programmes courts et faciles à recopier sont classés par niveau, chacun d'eux faisant appel à de nouvelles connaissances. Chaque niveau commence par une présentation des nouvelles instructions utilisées. Tous les programmes sont commentés, illustrés d'un exemple d'exécution et fonctionnant sur CPC 464, 664 et 6128.
CODE PS 222 (248 pages) 135 F

SUPER JEUX AMSTRAD — *J. F. Sehan*
Des jeux d'adresse, de réflexion et de hasard pour l'amateur déjà initié qui veut maîtriser rapidement le BASIC de l'Amstrad. Le lecteur apprend à construire des programmes de plus en plus complexes en s'aidant des commentaires de l'auteur et de la liste des variables. Les molus lumineuses, la grenouille, le serpent infernal, la chenille, etc. amuseront le lecteur tout en facilitant son apprentissage.
CODE PS 257 (240 pages) . 140 F

AMSTRAD EN FAMILLE — *J. F. Sehan*
Une sélection de 40 programmes pour la maison touchant à sept domaines : les finances, la généalogie, la cuisine, les jeux, le temps, la santé, le bricolage et quelques utilitaires. Chaque programme est accompagné d'un organigramme, d'une liste des variables et d'une explication de chaque ligne BASIC. Pour l'amateur initié au BASIC qui veut commencer à programmer efficacement. Pour CPC 464, 664 et 6128.
CODE PS 240 (240 pages) 145 F

AMSTRAD 3-D — *J.-P. Petit*
Cet ouvrage contient un véritable logiciel montrant toutes les étapes nécessaires à la création d'objets et à leur visualisation en trois dimensions à l'écran. On apprend à créer une bibliothèque d'objets et à les déplacer les uns par rapport aux autres et même à les incorporer dans des jeux d'aventure. Des explications progressives et des dessins d'écran permettent d'assimiler rapidement la technique et la programmation de l'image en 3 dimensions sur Amstrad CPC.
CODE PS 365 (264 pages) 155 F

PROGRAMMES UTILITAIRES POUR AMSTRAD — *M. Archambault*
Nombreuses routines utilitaires de programmation, utilitaires graphiques, la gestion de fichiers, utilitaires imprimantes.
110 F

COMMUNIQUEZ AVEC AMSTRAD — *D. Bonomo, E. Dutertre*
Pour tous les passionnés d'ondes courtes : codage, décodage, réception, émission, interfaces.
115 F

AMSTRAD EN MUSIQUE — *D. Lemahieu*
Cet ouvrage va permettre à l'utilisateur déjà initié au langage BASIC la traduction d'œuvres musicales sur Amstrad (464, 664 et 6128). Partant de la génération de sons, en passant par le synthétiseur musical programmable, le lecteur est amené à utiliser et développer les instructions BASIC consacrées au son.
CODE PS 324 (244 pages) · 165 F

CLEFS POUR AMSTRAD PCW — *D. Rey et J. J. Weyer*
Le guide indispensable de l'utilisateur de PCW. Il traite successivement du BASIC Mallard, Locoscript, Multiplan, dBASE et CP/M Plus. Pour chaque langage ou logiciel sont donnés les diverses commandes ou instructions et messages d'erreur. Des exemples d'application et un index par chapitre complètent l'ouvrage.
CODE PS 375 (240 pages) 215 F

PROGRAMMER VOTRE TRAITEMENT DE TEXTES — *J.-C. Despoine*
Traitement de textes présenté pour l'essentiel en assembleur. Pour 464, 664 et 6128 mis au point avec une DMP2000. Il peut également être adapté à d'autres imprimantes.
CODE SY 221 : 126 F

LOCOSCRIPT — *R. Le Du*
Ce livre est une introduction et par sa démarche pédagogique il vous permettra une découverte aisée et rapide de ce traitement de textes. C'est aussi un ouvrage de référence auquel vous pourrez vous reporter et un guide pratique.
CODE SY 195 – 82 F

ASTROCALC — *G. Blanc, P. Destrebecq*
Si vous souhaitez disposer d'un outil de calcul permettant l'élaboration d'un thème natal ou d'une révolution solaire, la comparaison de thèmes, la recherche automatique des transits et progressions tout en comprenant les mécanismes mis en œuvre. Alors cet ouvrage vous comblera.
CODE SY 192 148 F

PERIPHERIQUES ET FICHIERS SUR AMSTRAD CPC — *D. J. David*
Ce livre étudie la programmation en BASIC des fichiers et des périphériques. Les ordres correspondant à chacun des périphériques sont présentés : lecteurs de cassettes et de disquettes, imprimantes, crayon optique, manette de jeu et PS 232. La programmation des disques est étudiée en accès séquentiel à l'aide d'ordres BASIC et en accès direct à l'aide de routines originales. Le lecteur doit déjà bien maîtriser les instructions de base du CPC.
CODE PS 318 (168 pages) 120 F



B.E.P.

CATALOGUE



ASSEMBLEUR

INITIATION AU LANGAGE ASSEMBLEUR — *B. Geoffrion et H. Lilen*

Ce livre vous enseigne comment programmer en assembleur au travers d'une cinquantaine d'exercices-programmes de difficulté graduée. Il s'appuie sur la famille des microprocesseurs 8080, 8085, Z80, MCS 800, etc. Il vous permettra d'aborder la programmation en assembleur aussi bien sur des micro-ordinateurs industriels que sur des machines standard de bureau.

CODE ER 1 (192 pages) : 130 F

GRAPHISME EN ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD CPC — *F. Pierot*

Cet ouvrage permet de programmer des applications graphiques en assembleur sur Amstrad 464, 664, 6128. De nombreuses routines livrées sous la forme d'un programme BASIC et d'un listing assemblé aident l'amateur initié à l'assembleur à progresser dans la connaissance de la programmation du Z80.

CODE PS 340 (304 pages) : 145 F

PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR Z80 — *A. Pinaud*

Une initiation à l'assembleur Z80 : après quelques définitions et rappels sur l'assembleur en général, l'auteur détaille les instructions assembleur Z80, puis les pseudo et macro-instructions. Les derniers chapitres sont consacrés à des exemples. Le livre comporte de nombreux exercices corrigés. Deux annexes sont consacrées aux particularités de l'Amstrad et du MSX.

CODE PS 373 (224 pages) : 165 F

MIEUX PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR — *T. Lachard-Robert*

Méthodes de programmation en assembleur Z80 accompagnées de nombreux exemples de programmes d'application fonctionnant sur les Amstrad CPC 464, 664 et 6128.

CODE SY 0193 : 146 F

PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR — *G. Fagot Barraly*

Tous les utilisateurs d'Amstrad qui veulent aller plus loin après avoir maîtrisé les ressources du BASIC trouveront dans cet ouvrage les éléments nécessaires pour aborder la programmation en assembleur. Après un court rappel d'arithmétique binaire, les principales instructions du microprocesseur Z80 sont décrites et accompagnées d'exemples de sous-programmes écrits à l'aide de l'assembleur d'Amstrad. Le lecteur apprendra ainsi comment réaliser des programmes beaucoup plus performants tout en comprenant mieux le fonctionnement de son micro-ordinateur.

CODE SY 0136 (208 pages) : 108 F

AUTOFORMATION A L'ASSEMBLEUR SUR CPC

Contient un livre et un logiciel. Ce livre permet au novice de maîtriser la programmation Z 80 grâce à la méthode efficace du Dr Watson. De nombreux exemples illustrent les différentes étapes. Des exercices (les solutions sont fournies) testent vos connaissances et peuvent être directement essayés avec le logiciel. Ce logiciel est composé d'un assembleur, d'un désassembleur et d'un programme d'exemple. Avec l'assembleur créez des programmes en langage machine pouvant être utilisés directement sous CP/M.

CODE MA 226 (cassette) : 195 F
CODE MA 326 (disquette) : 295 F
CODE MA 426 (disquette PCW) (255 pages) : 295 F
Désassembleur et CP/M seulement sur PCW

LANGAGE MACHINE

PROGRAMME EN LANGAGE MACHINE — *S. Webb*

La façon de programmer l'équivalent des instructions BASIC PRINT, GOTO, GOSUB, FOR/NEXT... est tout d'abord étudiée, puis ces notions sont appliquées à la réalisation d'un jeu d'action. De nombreux sous-programmes pourront être réutilisés par le lecteur dans ses propres programmes.

CODE SY 195 : 82 F

LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC

Ce livre est destiné à tous ceux qui désirent aller plus loin que le BASIC. Des bases de programmation en Assembleur à l'utilisation des routines système, tout est expliqué avec de nombreux exemples. Contient un programme Assembleur, moniteur et désassembleur.

CODE MA 123 (272 pages) : 129 F

MINITEL

LES SECRETS DU MINITEL — *C. Tavernier*

Principaux chapitres : les différents services proposés sur Télétel, informatique domestique et minitel, téléphone et transmission d'informations, les différents principes de transformation de données, comment devenir serveur, réalisation d'un modem universel.

CODE ER 491 (168 pages) : 120 F

GUIDE DU MINITEL — *P. Gueulle*

Que peut-il apporter ? Quels services et à quel prix ? Comment réduire ses coûts sans diminuer la qualité du service ? En toute indépendance vis-à-vis des PTT, Patrick Gueulle répond à ces questions et à bien d'autres dans ce petit guide essentiellement pratique.

CODE ER 504 (96 pages) : 85 F

VOTRE ORDINATEUR ET LA TELEMATIQUE — *P. Gueulle*

L'informatique individuelle est souvent synonyme d'informatique "solitaire". La télématique, qui permet la communication entre ordinateurs, brise cet isolement et ouvre des perspectives passionnantes. Différents moyens comme le téléphone ou la radio sont à votre portée pour réaliser vos équipements de transmission décrits dans cet ouvrage.

CODE ER 487 (128 pages) : 80 F

DIVERS INFORMATIQUE

- **JOUEZ AVEC MO5** — *Eddy Duterte*
40 F.

- **MIEUX PROGRAMMER SUR ORIC** — *Michel Archambault*
110 F

- **COMMUNIQUEZ AVEC ORIC** — *Denis Bonomo et Eddy Duterte*
145 F

- **ORIC A NU** — *Fabrice Broche*
151 F

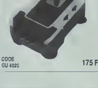
- **PLUS LOIN AVEC LE CANON X07** — *Michel GANTIER*
85 F



B. E. P.

PROFESSIONAL STANDARD — **179 F**
CODE GU 4010
ATARI
AMSTRAD

QUICK SHOT PC



CODE GU 4022 — **175 F**

ECONOMY — **69 F**



CODE GU 7005
ATARI – AMSTRAD

KONIX SPEEDKING
CODE GU 4007 — **149 F**



ATARI – AMSTRAD

G A G N E Z D U T E M P S

PROFITEZ DES PRIX BRETAGNE EDIT'PRESSE

C L A S S E Z E T P R O T E G E Z

BOITES DE RANGEMENT MEDIA BOX POSSO

COMPACT DISC
Pour 13 compact discs
110 F
Port 25 F
Recommandé facultatif par Boite 7 F en plus

VIDEO
Pour 9 cassettes vidéo VHS V2000 Beta
142 F
Port 25 F
Recommandé facultatif par Boite 7 F en plus

DISQUETTES 3"
Pour 40 à 150 disquettes 3", 3" 1/4, 3" 1/2
125 F
Port 25 F
Recommandé facultatif par Boite 7 F en plus

CASSETTES AUDIO
Pour 16 minicassettes
95 F
Port 25 F
Recommandé facultatif par Boite 7 F en plus

DISQUETTES 5" 1/4
Pour 50 à 70 disquettes
175 F
Port 25 F
Recommandé facultatif par Boite 7 F en plus



Pensez qu'une réparation coûte plus cher qu'une protection !



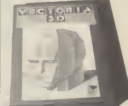
Housses de protection Simili cuir - (le lot clavier + moniteur)
Fabriquées et garanties par nos soins.

CPC 464 et 664	Moniteur monochrome	219 F port + emb 20 F
	Moniteur couleur	219 F port + emb 20 F
CPC 6128	Moniteur monochrome	219 F port + emb 20 F
	Moniteur couleur	219 F port + emb 20 F
PC 1512	Moniteur monochrome	249 F port + emb 20 F
	Moniteur couleur	249 F port + emb 20 F
MACINTOSH	Clavier simple	249 F port + emb 20 F
	Clavier pave numérique	249 F port + emb 20 F
ATARI ST	Moniteur SM 125	219 F port + emb 20 F
DMP 2000 Amstrad		110 F port + emb 20 F

DES DISQUETTES
(doubles faces, doubles densités)

- Disquettes 5 1/4 avec la pochette lot de 10 — 50 F
- Disquettes 3 1/2 avec la pochette lot de 10 — 190 F
- Disquettes 3 lot de 10 — 270 F







BRETAGNE EDIT'PRESSE

CONFIANCE **QUALITE** **SERVICE**

Notre groupe fait de la VPC depuis des années sous différentes formes
Nous sélectionnons nos produits. Dès que l'un d'eux est critiqué
par nos clients, nous le supprimons du catalogue !
Aussi confiance et qualité vont-elles de paire

Fabricants – artisans – importateurs, ce catalogue touche plus d'un million de lecteurs !
Votre produit intéresse peut-être un lecteur ? Prenez contact avec nous !
G. PELLAN – Tel. 99 57 90 37

BON DE COMMANDE

ATTENTION
Bien inscrire les ARTICLES dans la bonne rubrique, le port étant calculé en fonction de l'objet à expédier

A adresser à : BRETAGNE EDIT'PRESSE - La Haie de Pan - 35170 BRUZ - Tél. 99.57.90.37

CALCULEZ LE COUT : montant de l'article + port = VERITE DES PRIX

	DESIGNATION	Réf. art.	Qté	Prix unitaire	+ Port	Montant
Divers						
					TOTAL	
[illegible] bibliothèque						
Envoi Poste : 10 %					**TOTAL**	
[illegible]						
Envoi UNIQUEMENT en recommandé (20 F par logiciel)					**TOTAL**	
Housses Disquettes						
Envoi 20 F/housse + 7 F en recommande – disquettes forfait 20 F					**TOTAL**	

ENVOI PAR AVION : pour DOM-TOM et étranger, supplément 20 F de forfait par article. **TOTAL**

MONTANT GLOBAL

Prix valables jusqu'au 31/07/88

Je joins mon règlement chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat ☐ Carte Bleue ☐

Nom ______________ Prénom ______________
N° ______ Rue ______________
____
Code postal ______________ Ville ______________

IMPERATIF
Si vous choisissez le paiement par Carte Bleue n'oubliez pas d'indiquer le n° de la carte et la date de validité ainsi que votre signature

N° Carte Bleue ______________

Date limite de validité ______________ **Signature**

Ams 23



La place reservée aux petites annonces est limitee En conséquence, celles ci passent dans leur ordre d'arrivée Par contre, les petites annonces farfelues sont systematiquement rejetees De même comme il est peu probable qu'il existe des ''genereux donateurs'' de materiels ou de logiciels, les petites annonces faisant appel à ces philantropes ne seront insérées que si la place libre le permet
Seront refusees toutes les annonces visant à vendre ou échanger des listes ou copies de logiciels non garantis ''d'origine '', ainsi que toute annonce incitant au piratage
En conséquence, réfléchissez bien avant d'envoyer vos textes Les petites annonces doivent imperativement nous parvenir sur la grille (découpee ou photocopiee), le texte etant rédige à raison d'un caractère par case
Enfin, toute annonce non accompagnee de timbres ne sera pas inserée

Vends jeux sur 6128 originaux (+de 20 jeux), dont Commando Sapiens 100 F les 4 ou 500 F le tout Tél 20 59 23 70 à 18h00-20h00

Exceptionnel ! Vend console de jeux vidéo pac Philips + 7 jeux + 2 manettes le tout 1000 F cause depart soyez rapide Tél 42 70 78 70

Vends Zoids + Kik + Questor pour CPC 464 Prix 150 F SAVARIT Damien – 1 rue de l Union – 49120 Chemille Tél 41 30 73 69

Vends "Astérix chez Rahazade" emballage + notice comprise neuve Prix 160 F Tél 70 45 06 12 Demander Najib Varennes/Allier

Vends Amstrad CPC 464 couleur + jeux (etat neuf) Prix 1900 F Tél 87 75 53 38 Demander Jean

Vends CPC 664 + DMP 2000 + joystick + 40 discs pleins + livres 3000 F Tel 1 46 51 97 70

Echange logiciels K7 pour CPC 464 Tél 39 61 75 78 (mardi jeudi vendredi de 17h00 a 18h30 et mercredi 13h) Demander Osman

Vends AMS CPC 6128 acheté en mars avril 88 + divers jeux (10) Prix 4000 F Tél 94 30 12 72 Demander Daniel le midi ou le soir

Echange jeux sur 6128 possède 140 jeux dont nouveautès Ecrire à RAYMOND Olivier – Quartier Carelesse – 64260 Samans

Vends CPC 464 couleurs + DDI1 + 1507 10K7 vierges + 5D7JX + 30K7 JX + houses + nombreuses revues + 2 joysticks Valeur 9500 F Prix 4500 F – Tél 39 60 70 38 18h William

Echange jeux sur 6128 En possède 45 – Tél 35 92 42 28 Ou envoyer liste Arnaud LOQUET – 30 Tour Baudry – 76360 Barentin

Vends CPC 464 + lecteur disk + synthetiseur voc + graphisop 2 + 2 joy + 50 disks pleins + Kg Mag + 2 livres 5000 F – Tél 51 51 15 05 Laurent

Vends CPC 664 + moniteur couleur + environ 15 jeux 2500 F et utilitaires séparément GAUTHIER Cédric – Tél 34 68 12 62 aprés 18h

Vends Amstrad CPC 464 couleur, très bon état + manuel + jeux 2000 F – Tél 97 31 51 95 Henry

Cherche Tyrann et Supersky (K7) + échange nombreux originaux (K7) DEL ROSARIO Christophe – 15 rue de l Epine – 73160 Cognin

Vends plusieurs discs Amstrad (jeux compilations) à bas prix – 60 F – Tél 87 09 09 39 pour renseignements

Vends 50 cassettes pour C64 dont Imagine Arcade Hits R enegade 1 pour 55 F 10 pour 460 F et 15 pour 680 F – Tél 48 59 66 57 après 18h

Vends CPC 464 couleurs + 60 jeux + 2 livres specialises + revues Prix 2500 F – Tél 40 63 34 35 Nantes

Vends CPC 64 + DD1 + joystick + crayon optique + 25 cassettes + 22 discs Prix 2500 F – Tel 93 46 79 90 après 20h O6 Cannes le Cannet

Vends CPC 6128 couleurs neuve, encore sous garantie + joystick neuf + quelques jeux (News) Prix 4000 F – Tel 42.04 08 75 Demander Loïo

Echange K7 original Bob Winner contre Bivoac ou Gryzor et Prohibition contre Livingstone – Tél 26 72 84 56 aprés 18h

Vends original International Karaté 40 F – Tél 44 48 39 95 sur Amstrad CPC 464 K7

Echange nombreux jeux 6128 possede news (OXPHR Mansell) réponse rapide et 100 % assurée RENAN sur 1 Montée du Château – 13008 Marseille

Vends CPC 464 couleurs + joystick + 100 logiciels originaux + collection AM MAG CPC + livres 2000 F – Tél 30 45 35 12 département 78 Mat Be Facture

Achete 6128 en panne pour récupération – Tél 1 43 72 64 64 répondeur Raphaël

Vends peintre et musicien sur Amstrad CPC 464 664 6128 + Amstrad N2 + ZOI DS Prix 129 F – SAVARIT Damien – 1 rue de l'Union – 49120 Chemille

Cherche contacts pour échanger sur 6128 nombreux logiciels, envoyer liste à WEPPE Rene – 12 rue des Flandres – 62790 Leforest

Urgent vends CPC 464 couleurs T410 jeux et utitres nombreux accessoires 2500 F – Tél 46 42.14 88 apres 20h (Joyy Mag Multi-Pace 2)

Echange jeux (CPC 6128) uniquement Paris et banlieue J DERBRAS – 11 avenue Léon Renault – 92700 Colombes – Tél 47 81 40 24

Urgent Achète DDA bon état bon prix Echange écran mono + argent/écran couleur, bon état – Tél 39 55 94 44 Région parisienne

Vends K7 jeux oric 15 F Pièce liste sur demande – Tél 62 88 06 98 après 19h

ANNONCEZ-VOUS !

LES PETITES ANNONCES ET LES MESSAGES

Attention, vos PA seront mises sur le serveur avant la parution du journal

Coupon à renvoyer accompagné de 4 timbres à 2,20 F à :
SORACOM, La Haie de Pan – 35170 BRUZ

Gagnez du temps ! Sur Minitel 36.15, tapez MHZ

Vends 36 K7 environ (originaux). Liste contre 2 timbres à 2,20 F. FIORIO Cyril – Champ de Mars – Bt 8 – Appt 415 – 66000 Perpignan.

Echange jeux sur 6128 (news : Cybernoid, Eye ATF Exit). Envoyer liste à JUSTUS Jacky – 1 rue des Vignes – 68780 Sentheim.

Vends ou échange nombreux jeux (300) sur CPC 464 (K7). Bernard Confort – la Martinière – 69510 Thurins – Tél : 78 48 90 67.

Achète lecteur DDI (bon état). Prix maximum 800 F et vends VG 500 + adaptateur péritel, télé) + jeux + manuel. Prix : 600 F – Tél : 39 95 51 12.

Vends 5 cassettes Amstrad : Flach Gordon, Storme II, Amaurote, Feud, Tuer n est pas joué, le tout : 350 F à débattre – Tél : 35 76 34 14.

Echange news sur 6128. Possède space racer, Karnov. MICHEL Cyril – 144 hameau des Pierres – 69360 Ternay – Tél : 72 24 85 14.

Vends CPC 464 couleurs très bon état + 4 joysticks + 35 jeux + revues : 1600 F cause ST – Tél : 68 48 27 08. Aude. Port non compris.

Vends CPC 464 couleur + 156 jeux (news) + 3 joysticks + doubleur + Amstar (n° 2 au mois de mars 88) + Ams. Mag : 3000 F – Tél : 68 95 37 16.

Vends jeux disks 3" livre. Lang. Mach – Tél : 40 72 05 43 ou envoyer timbre à Vincent PEVEL – 5, rue du 1er Mai – 44240 Chapelle S/ Erdre.

Echange nombreux jeux sur 6128 (Cybernoid, etc.). LOPEZ Ludovic – Imp. Pièce longue A Firmi – 12300 Decazeville – Tél : 65 63 44 11.

Echange nombreux logiciels (jeux + util.) sur DK 3" (464 + DDI) dont news. BARADE Jean-Paul – 6 rue de Belle Ile en Mer – 29000 Quimper.

Vends softs pour 6128 sur disks 3". possède news (Karnov, Rim-Runner, Space-Racer). Demander Pierre – Tél : 32 33 57 90. A 17h30.

Vends CPC 464 ou echange news possède nombreux (Prédator, Karnov, Platoon, etc.). Envoyez liste à ROBIN Arnaud – 59 rue Anatole France – 32100 Condom.

Echange achète programme 6128, cherche + contact Moselle, Bas-Rhin. Faire offre à LAPP Bernard – 114 rue Bauer – 57600 Forbach.

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + 18 disk contenant plus de 50 jeux et utilitaires + revues : 3000 F – Tél : 42 40 44 59.

Echange jeux et Bidouilles sur 6128. Ecrire à BONNEVIE Hervé – 47 rue de Gascogne – 51350 Cormontreuil.

Echange jeux sur K7 CPC 464. Envoyer votre liste à Régis INGOUF – 18 rue Charles Le Goffic – 29113 Audierne. Réponse assurée.

Vends CPC 464 monochrome + lecteur DD1 + disquettes + doc (bible) : 3500 F. Pascal – Tél : 39 71 08 66. Yvelines.

Vends dragon 32 + Magnéto + doc + cassettes : 800 F. Pascal – Tél : 39 71 08 66. Yvelines.

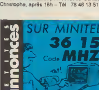
Echange nombreux jeux sur CPC 464 K7 uniquement. Envoyer liste à MAXANT Andy – 20 rue de Dondelange – 83910 Nospelt/G-D-L.

Vends CPC 6128 sans écran + 42 disc, nb prg + cables Imp-Mag + doc + nb revues. Prix à débattre : 2500 F – Tél : 89 48 53 20 après 17h.

Vends plans, solutions, pokes, trucs pas cher. Liste contre enveloppe timbrée. E. BAUDRILLARD Laurent – 45390 Puiseaux.

Cherche contact pour échanges de jeux sur nintendo. Philippe CABAT – Chemin Communal – 30129 Manduel.

Vends disks utilitaires pour Amstrad. Contacter Christophe, après 18h – Tél : 78 48 13 51.



Achète CPC 6128 couleur très bon état + joystick + jeux. Prix à débattre – Tél : 50 43 69 45 après 17h30.

Vends compilations des sports : 300 F les 2 Epyx. World Games, Winter Games, Impossible Mission, Super Cycle, Game Set et Match, vieux d'un mois (originaux). Pour Amstrad CPC 6128 disk – Tél : 35 11 17 53.

Vends 464 mono : 1200 F + jeux originaux cass, boîtier notice (Out Run, Mach 3, Trantor, Renegade, IK7...) : 40 F – Tél : 67 90 25 70 après 17h.

Echange jeux sur CPC 6128, nous possédons plus de 600 jeux (new). Franck CARRE – Tél : 44 71 92 09 ou LALOYUX Frédéric – Tél : 44 71 33 21.

Vends ZX Spectrum 48 Ko + Interface couleur, interface joystick, 18 jeux + manette, cordon : 700 F – Tél : 30 95 82 90 après 19h.

Vends vectrex + jeux (Star Wars, Hyperchase, Scramble). Le tout : 600 F + jeux disks : Bob Morane, Moyen Age, Robbbot, Thanatos - Tél : 75 50 96 28.

Vends CPC 464 couleur neuf + joystick : 2500 F – Tél : 39 59 77 32.

Cherche contacts pour echange sur CPC 6128. Possède (Xor, ATF, Eye, Gabriel) – BARRAILLE Jacques – 5 Chemin d'Al-Vigne – 31140 Montberon.

Vend CPC 464 couleur + 30 jeux + nombreuses revues. Valeur : 7000 F. Vendu : 2500 F – Tél : 94 35 89 05.

Vends Amstrad 6128 moniteur couleur + DMP 2000 + joystick + revues + livres et 150 discs remplis de 650 softs ! – Tél : 40 22 25 58.

Donne nombreux logiciels utilitaires et jeux "nouveautés" contre la notice de Comptabilité Générale ou Aliénor – Tél : 60 70 03 31.

Vends CPC 464 monochrome + drive DD1 + DMP 2000, très nombreux logiciels. Bon prix – J.C. LANDRY – 7 place G. Rivet – 38000 Grenoble.

Vends clavier 6128 couleur, état neuf sous garantie. Prix : 2600 F + 50 disquettes à 15 F l'unité – Tél : 60 84 15 26.

Vends nombreux jeux sur disks (Fer et Flamme, Sombie, Super Cycle). Demander Jérôme – Tél : 93 55 93 90.

Vends CPC 6128 couleur, état neuf + nombreux jeux + utilitaires + revues. Valeur : 5000 F, cède : 3500 F – Tél : 40 75 70 05 après 18h.

Vends jeux disc originaux, Crazy Cars : 120 F et Out Run : 120 F – Tél : 20 83 28 67. Demander Cédric.

Comment gagner beaucoup d'argent honnêtement et chez soi. Joindre enveloppe timbrée. Wilfrid RAVIE – 140 rue Vignerons – 77350 Le Mée.

Echange jeux pour 3" (Gryzor, Bob Winner). Donner votre liste à COATBOTOUENAL – 29213 Le Perhet Plougastel – Daoulas – Tél : 98 07 09 45 entre 9h30 et 18h15.

Vends CPC 6128 couleur + 20 disks + cable magnéto + 80 jeux + revues. Prix à débattre. DUMONTEIL C. – La Chêne vert – 47200 Marmande.

Vends jeux sur disk pour Amstrad CPC 6128. Demander liste à Christophe LEROY – 4 rue Vincent Van Gogh – Conflans St Honorine.

Echange jeux contre util. jeux (échange série). DARMONERIC – Résidence Bizet – 1483170 Brignolles – Tel : 94 59 29 05.

Vends CPC 464 couleur + 20 jeux originaux + revues. Prix : 2000 F – Tél : 39 94 11 44. Val d'Oise.

Achète DD1 pour CPC 464 – Tél : 66 25 71 16 après 18h (très bon état). Demander Sébastien.

ANCIENS NUMEROS

(Franco de port)

Attention, n° 1 à 4 épuisés.

□ 5 6 7 8 9 10 11	**15 F**	______
□ 12 13 14 15	**18 F**	______
□ 16 17 18 19 20 21	**20 F**	______
22	**22 F**	______
	Total Général	______

Entourez le (ou les) numero(s) commandé(s)

Nom ______ Prenom ______

Adresse ______

Code postal ______ Ville ______

Date ______ Signature

Merci d'écrire en majuscules

Ci-joint un chèque libellé à l'ordre de Editions SORACOM
Retournez le(s) bulletin(s) ou une photocopie à Editions SORACOM
La Haie de Pan 35170 BRUZ

PROGRAMMES PUBLIES DANS AMSTAR

AMSTAR N° 1 :
Musicos, La chasse aux canards, Cortex, Tankatack, Pousse-Pousse, Cartomanie, Réactions en chaîne, Casse-briques, Nibbler, Jump, Bouquet (Programmes du n° 1 au n° 8 inclus)

AMSTAR N° 2 :
Othello, 1914, Pièges, Synthe, Bob l'intrepide, Cuistot, Boulder Crash, Terrator, Speed-Way, Anti-erreurs. (Programmes du n° 9 au n° 16 inclus)

BON DE COMMANDE

AMSTAR N° 1 □ disquette 110 F ______
AMSTAR N° 2 □ disquette 110 F ______

Total général (franco de port) ______
Port en sus 10% pour envoi en avion

Nom ______ Prenom ______

Adresse ______

Code Postal ______ Ville ______

Date ______ Signature ______

Merci d'écrire en majuscules
Ci-joint un cheque libellé à l'ordre de Editions SORACOM
Retourner le bulletin ou une photocopie à Editions SORACOM
La Haie de Pan - 35170 BRUZ

ABONNEZ-VOUS !



ECONOMISEZ 22F !

Je m'abonne à AMSTAR pour une durée de 1 an.

11 numéros **140 F**

Pour l'étranger, ajouter : – 50 F de port (envoi surface)
– 100 F de port (envoi avion)

Ci-joint un cheque libellé à l'ordre de :
Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ

NOM ______ *Prenom* ______

ADRESSE ______

CODE POSTAL ______ *VILLE* ______

Signature


LE
VINDICATOR!
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE
DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL. 93 42 7145.

Informatique AMSTRAD

AMSTAR

CONCOURS HEWSON

JOUEZ AVEC : NEBULUS ET CYBERNOID

DOSSIER SPECIAL :

LES JEUX DE SALLES D'ARCADE

M 2817 - 23 - 16,00 F

3792817016004 00230

Mensuel n° 23
Juillet/Août 1988

HEWSON



SOMMAIRE

5 ACTUALITE

16 GRAND CONCOURS

18 VOUS AVEZ DIT ASTUCES ?

24 LISTING : PONGO

38 POSTER

40 PLAN : EXIT

49 LE COIN DES AS

62 PETITES ANNONCES

64 BULLETIN D'ABONNEMENT

65 DOSSIER : JEUX D'ARCADE

78 LE COIN DES AFFAIRES

La couverture de ce numéro d'AMSTAR est une publicité HEWSON.

Nous attirons l'attention de nos annonceurs sur le fait qu'une couverture doit être reservée trois mois à l'avance auprès de la regie publicitaire
Nous nous réservons le droit de conserver l'utilisation de notre couverture en cas d'operations ponctuelles (jeux, concours)

EDITORIAL

OUF !

Que de reproches pour avoir changé la date de parution de votre journal préféré ! Ici, nous sommes à l'écoute de nos lecteurs. Donc nous revenons à la case départ et dès le prochain numéro tout rentrera dans l'ordre. Attention, il y a comme l'année dernière un numéro en août. Alors, ne le loupez pas ! Bonnes vacances à tous.

La Rédaction



FIL

Dès à présent FIL vous propose une nouvelle compilation avec All-Stars qui ne contient pas moins de 9 titres et que nous devons à The Edge. Voici les titres que réunit cette compilation (pour beaucoup d'entre vous, ils sont sans doute inconnus aussi nous vous dirons notre impression plus approfondie dans un prochain numéro) : **Fairlight 1, Fairlight 2, Shadow Skimmer, Palitron, Mindstone, Inside Outing, Brian Bloodaxe, Bobby Bearing et Warlock.**

Par ailleurs, dans le courant du mois de juillet doivent enfin sortir sur CPC deux adaptations. Ce sont **Corporation** de chez Activision et **Alien Syndrome** de chez Ace, le premier étant un jeu de stratégie, se passant en 3028, où vous êtes à la tête d'une équipe de robots ; quant au second, il s'agit d'une conversion de jeu d'arcade dans laquelle il existe une option pour jouer à 2.

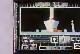
MARTECH

Tous les tempéraments gagneurs vont pouvoir se retrouver dans ce logiciel où il n'y a qu'un seul but : gagner à tout prix.

En effet, vous prenez place dans votre bolide afin de vivre la course destructive de l'Age de l'Espace, course se déroulant sur une piste permettant d'atteindre une grande vitesse et des sensations fortes... Alors tenez-vous prêts pour entrer dans la course avec **The Fury**.



INCENTIVE SOFTWARE



Ça y est ! A la dernière minute, nous l'avons enfin reçu ! Quoi donc ? Mais The Dark Side, bien sûr. Je vois déjà tous les adeptes de Driller qui commencent à saliver... Malheureusement, pour des raisons impératives de délais de bouclage nous n'avons pas le temps de le tester correctement, alors, dans un premier temps nous vous offrons quelques photos d'écrans ce qui va vous permettre d'apprécier le graphisme. (Nous ne vous répétons pas le but du jeu car nous vous l'avons déjà énoncé dans le dernier numéro, alors ..).



ERE INTERNATIONAL : NAISSANCE D'UN NOUVEAU LOGO



L[illegible] jour de fête chez Ere International ; en effet, il s'est effectué une [illegible]ion de logo ; le nouveau logo, défini comme une mutation biologique [illegible] l'ancien, transmettant une énergie nouvelle et mystérieuse compara[illegible] ... Profitant d'un instant où toutes les ondes étaient positives [illegible] passée sans aucune douleur et c'est alors que nous est apparu : [illegible] splendeur. Nous vous livrons intégralement son ordre de mis[illegible] parmi nous :

- [illegible]ateurs et craint par les pirates
- [illegible] la force de vente en France et sur la planète
- [illegible] pour tout salarié du groupe dans le doute
- [illegible] de traîtrise ou de mauvaises pensées
- [illegible]aires !

[illegible] fonctions et qui sait à faire naître [illegible] !



CARRAZ EDITIONS

Carraz Editions est à juste titre connu et reconnu comme éditeur de jeux éducatifs et pratiquement le seul à s'intéresser à la catégorie des enfants de 3/6 ans ce qui nous réjouit. Dans ce cadre, Carraz Editions vient de **signer la licence exclusive d'exploitation micro-informatique de la série télévisée "Les petits malins"** qui est diffusée tous les dimanches à 18 h sur FR3. Ainsi, dès septembre, Bobby, Pathy et les autres vivront de nouvelles aventures sur votre écran de CPC au travers des deux logiciels suivants : **Bobby** fête son anniversaire permettra aux jeunes enfants de développer l'attention et le sens de la déduction, quant à **Coloriage**, il invitera à colorier les héros des Petits Malins. A noter que ces deux logiciels feront l'objet d'une animation et d'un concours sur le stand Carraz Editions de l'Amstrad Expo. Enfin sachez qu'une adaptation de Vie et Mort des Dinosaures sera disponible sur CPC dès la rentrée...



CEDIC NATHAN

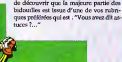
Toujours dans le secteur des logiciels éducatifs, les Editions Cedic Nathan proposent, en collaboration avec les Editions Nathan, une opération intitulée **Nathan Vacances. Ainsi pour l'achat de 2** logiciels, vous recevrez gratuitement un cahier de vacances (j'en vois dans les rangs qui font la moue !...) Attention pour les CPC, l'opération Nathan Vacances porte sur les 8 titres suivants : J'apprends à écrire, J'apprends à lire, J'apprends les nombres, J'apprends à observer, Apprends-moi à compter, Apprends-moi à lire 1 et Apprends-moi à lire 2.



MICROMANIA

Toute la période d'été est propice aux opérations dites de vacances et Micromania ne sera pas en reste par le biais de son serveur auquel vous pouvez accéder par le biais du 3615 code MICROMANIA. En effet, chaque jour pendant tous les mois de juillet et août, vous pourrez gagner 10 logiciels à condition bien sûr de répondre correctement à une question concernant des logiciels de jeux... Super !

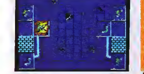
Et si par hasard vous en profitez pour aller faire un tour du côté de la rubrique Trucs et Astuces, vous serez flattés comme nous de découvrir que la majeure partie des bidouilles est issue d'une de vos rubriques préférées qui est : "Vous avez dit astuces ?..."





HEWSON

Vous voulez du shoot'em up pur et dur ? Vous allez être servis avec Marauder qui doit être disponible dès ce mois-ci ; avec votre "char d'assaut", préparez-vous à affronter grâce à votre super laser bombes "en chute libre" ou "sifflantes" et missiles venant de tous les horizons...



Peter Pan

Freedom

Emmanuelle

COKTEL VISION

C[illegible] Coktel Vision prépare [illegible] des logiciels en tout genre [illegible] premier [illegible] pour les petits [illegible] 8 ans, Peter Pan sera là pour les [illegible] à travers la forêt et le pays. Ce logiciel inspiré du roman écrit par J. M. Barrie permettra à l'enfant de rencontrer des indiens, de découvrir les sirènes du Lagon et bien sûr de combattre les pirates et le méchant "Capitaine Crochet". Pour les plus grands, Freedom proposera un wargame d'action et un jeu de rôle [illegible] d'esclaves dans une plantation [illegible] tropicale. Quant au 3ème logiciel que nous vous présentons il suffira de vous dire qu'il est un logiciel [illegible] 1988 [illegible] Emmanuelle...

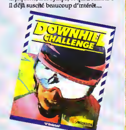


MICROIDS

Décidément nos éditeurs français de jeux ont décidé de jouer plein pot la carte de l'exportation pour leurs produits. En ce qui concerne Microïds, c'était déjà chose faite pour Grand Prix 500 cc et voici que maintenant **Super Ski** entre dans la ronde...

Du côté de l'Angleterre, Microïds a décidé d'associer son nom à celui d'Eddie Edwards qui est devenu un véritable héros national dans son pays, en effet, jugez plutôt. Cet homme surnommé l'Aigle a su s'imposer seul aux Jeux Olympiques d'Hiver de Calgary en finançant totalement son séjour et sa participation. Impressionnant, non ?

Du côté des Etats-Unis, déjà un an de partenariat entre Microïds et Broderbun Software, soit 40000 Superbike Challenge commercialisés et une distinction décernée par un jury composé de professionnels de la micro, le "C.E.S AWARD". Et le mois dernier, Microïds était présent au C.E.S. de Chicago pour présenter une version américaine de Super Ski, **Downhill Challenge**, dont nous vous livrons la jaquette, très sympa, et qui a semble-t-il déjà suscité beaucoup d'intérêt...





Mach 3 dans "On va gagner" sur FR3

LORICIELS

Vous qui êtes déjà sur les plages en train de bronzer ou qui profitez des bons vents pour passer la journée à faire de la planche à voile, n'éprouvez aucune angoisse à éprouver en vous demandant ce que vous donnerez "à manger" à votre CPC dès votre retour !

En effet, Loriciels ne nous réserve pas moins de 10 titres pour la rentrée et, en plus, il y en aura pour tout le monde : des jeux d'arcades, des jeux d'aventures, des simulations... et des sensations fortes. En voici un petit aperçu : qui n'a jamais entendu parler de **Mata Hari** cette superbe, étrange et mystérieuse espionne ?

Eh bien, l'auteur de Billy La Banlieue et de Charly Diams nous fera vivre une de ses aventures. Pour ce qui est des adaptations de dessin animé, nous constatons que ce secteur n'a pas été oublié puisque **Cobra II** ne va pas tarder à faire son apparition dans une version complètement remaniée par rapport à la première ; cette fois, Cobra évolue dans un décor multidimensionnel avec de nouveaux personnages autour de lui.

Mais ce n'est pas tout ! Vous savez tous maintenant que Loriciels sponsorise la Porsche pilotée par René Metge, à ce propos, aux dernières nouvelles, la Porsche de Loriciels est 3ème au classement général du Trophée Porsche 944 Turbo Cup ce qui n'est pas mal du tout !... Ainsi, ce qui était prévisible va se réaliser : nous verrons bientôt sur nos écrans un **grand logiciel sur la Porsche 944 Turbo Cup**, logiciel développé suivant les conseils techniques de René Metge, ce qui est parfaitement logique.

Et le studio d'Annecy, que devient-il dans tout cela ? Apparemment il va bien puisqu'après Forteresse et Pharaon, il nous concocte un superbe logiciel d'aventure simulation, d'après une idée totalement inédite mais chut ! C'en est encore au niveau du secret...

Enfin pour en terminer avec les nouvelles de Loriciels qui, il faut le reconnaître, sont très fournies ce mois-ci, deux annonces : tout d'abord Loriciels participe toujours à l'émission du mercredi sur FR3 **"On va gagner"**, au début le jeu de l'ordinateur se faisait avec Space Racer ; dorénavant, les jeunes candidats pourront s'affronter avec **Mach 3**. A noter que pendant l'été l'émission se déroulera en direct du Futuroscope de Poitiers, une bonne raison de vous rendre là-bas si vous n'avez pas encore eu l'occasion de découvrir ce haut lieu de la technologie ouvert depuis déjà plus de 18 mois ! Quant à la seconde annonce, elle concerne la distribution de Loriciels qui avait commencé à sillonner les routes de France dès Noël dernier ; Cette expérience ayant été concluante, c'est désormais une véritable "flotte" de voitures aux couleurs de Loriciels qui va par monts et par vaux. Alors, si au détour du chemin, vous apercevez le bout de la queue du chat... n'hésitez pas, allez lui dire bonjour !

Nous remercions pour leur collaboration les éditeurs, les distributeurs et les magasins suivants :

- **A'N'F SOFTWARE,** London
Tél. 01.439.0666
- **ACTIVISION,** 75008 Paris
Tél. 1.42 99.17.85
- **BUG BYTE,** London - Tél. 01 439.0666
- **BRITISH TELECOM,** London
Tel. 01.379.6755
- **CASCADE GAMES,** Harrogate
Tél. (0423) 525325
- **CHIP,** 75011 Paris - Tél. 1.43.57.26.03
- **COBRA SOFT,** 71104 Chalon-s/-Saone
Tel. 85.93.20.01
- **COCONUT,** 75011 Paris
Tél. 1.43.55.63.00
- **COKTEL VISION,** 92100 Boulogne
Tél. 1.46.04.70.85
- **D3M,** 92200 Neuilly-sur-Seine
Tél. 1.47.47.16.00
- **OUCHET COMPUTERS,** Chepstow
Tel. 44.291.257.80
- **ELITE,** diffusé par UBI SOFT
- **ENGLISH SOFTWARE,** Manchester
- **ERE INFORMATIQUE,**
94200 Ivry-s/-Seine - Tél. 1.45.21.01.49
- **EXCALIBUR,** 75005 Paris
Tel. 1.42.04.57.30
- **FIL,** 93175 Bagnolet - Tél. 1.48.97.44.44
- **FREE GAME BLOT,** 38190 Crolles
- **GREMLIN GRAPHICS,** Sheffield
Tél. (0742) 753.423
- **GUILLEMOT INTERNATIONAL,**
56200 La Gacilly - Tel. 99.08.90.88
- **IGL,** 35000 Rennes - Tél. 99.79.03.60
- **IMAGINE,** 06740
Chateauneuf-de-Grasse - Tél. 93.42.57.12
- **INFOGRAMES,** 69100 Villeurbanne
Tél. 78.03.18.46
- **INNELEC,** 93506 Pantin cedex
Tél. 1.48.91.00.44
- **LOISITECH,** 93106 Montreuil
Tél. 1.48.59.72.76
- **LORICIELS,** 92500 Rueil Malmaison
Tél. 1.47.52.18.18
- **MICROIDS,** 92500 Rueil Malmaison
- **MICROMANIA,** MICROPROSE
06740 Chateauneuf-de-Grasse
Tél. 93.42.57.12
- **MICROPOOL,** 93506 Pantin cedex
Tél. 1.48.91.00.44
- **MIRRORSOFT,** London
Tél. 01.377.48.37
- **OCEAN,** 06740 Chateauneuf-de-Grasse
Tél. 93.42.57.12
- **ORDIVIDUEL,** 94300 Vincennes
Tél. 1.43.28.22.06
- **PSS,** Coventry - Tél. (0203) 667.556
- **SOFTHAWK,** 38000 Grenoble
Tel. 76.47.32.51
- **TITUS,** 93220 Gagny
Tél. 1.43.32.10.92
- **UBI SOFT,** 94000 Créteil
Tél. 43.39.23.21
- **US GOLD,** 06740 Chateauneuf-de-Grasse
Tél. 93.42.57.12



AGENDA

Vous êtes nombreux à nous écrire ou à nous téléphoner afin de connaître les dates et lieux des prochaines manifestations Amstrad organisés en France ; pour l'instant, en voici deux qui se tiendront à Paris :

- **Le Festival de la Micro** (donc toutes machines confondues) se déroulera du **14 au 17 octobre 1988.**
- **L'Amstrad Expo** aura lieu, quant à elle, **du 4 au 6 novembre 1988.**

SONDAGE AMSTAR

Vous êtes vraiment très très nombreux nous répondre par le biais du sondage lancé dans notre n° 21, afin d'étudier à fond toutes vos suggestions, accordez-nous l'été pour le dépouiller entièrement. Malgré tout, nous mettons en place dès ce numéro un détail que vous avez demandé en masse : avec la liste des gagnants des concours nous publierons désormais les réponses qu'il fallait donner et les "mauvais esprits" ne pourront plus dire que c'est du bidon... Non, mais !



HOPPINGMAD

ELITE

P



OSCAR DU LOGICIEL DE GOLF 1988

Nous vous avons annoncé le mois dernier la compétition devant se dérouler les 17 et 18 juin derniers à la FNAC Etoile afin de décerner le premier **Oscar du logiciel de golf 1988**. Sur les 5 logiciels "en course", respectivement "Game of Golf", "Golf Champion Ship", "Great Golf", "Leader Board" et "World Tour Golf", c'est **US Gold avec Leader Board** qui s'est vu décerner ce premier Oscar matérialisé par ce magnifique golfeur en plein exercice de ses fonctions...

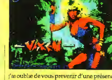


GREMLIN GRAPHICS

Afin de faire une entrée triomphale, il a décidé de rester en coulisse jusqu'à ce que tout soit parfait mais ne vous impatientez plus car ça y est, il montre le bout de son nez ce mois-ci. Qui ça ? Mais **Mickey Mouse**, bien sûr ! Et dans la foulée, enfin si l'on peut dire puisqu'il s'agit de skate, vous allez pouvoir vous défouler grâce à **Skate Crazy** qui jusqu'à présent n'était annoncé que sur Commodore ; alors, vérifiez votre engin et tenez-vous prêts pour le départ.

VIXEN

Arcade/Aventure



Laissez-moi vous conter l'édifiante histoire de la planète Granath. En des temps reculés, à des millions d'années lumière de notre terre adorée, circulait sur une orbite harmonieuse une planète jolie. Le moindre voyageur interstellaire égaré dans ces parages n'aurait pu déceler la moindre trace de planétoïde. Et pour cause : Granath était située dans un univers parallèle. Malgré tout, la vie était apparue sous la forme saurienne. Il y avait donc une flopée de bestioles poilues et écailleuses. Parmi ces dinosauriens, il subsiste quelques mammifères du type renard. Vixen est une charmante personne dont le physique ne peut être que comparé à son intelligence supérieure. Ajoutons à cela qu'elle possède un fouet dont elle sait très bien se servir. Ne nous posons pas plus longtemps la question légitime concernant le passé de cette créature aux allures de Tarzan femelle. En effet, Vixen aurait été abandonnée (quelle erreur !) puis recueillie par un renard qui l'éleva et la conduisit jusqu'à l'âge adulte. Cette suite d'événements plutôt hasardeux lui permit de devenir l'héroïne que voici, que voilà. Mais assez discuté, des monstres attendent d'être boutés hors de Granath.

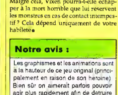
La surface de la planète est fracturée par de menus reliefs : des bosses, des creux et autres fosses mortelles. Vixen avance donc d'un pas souple et délié, chaque "rencontre" avec une gemme lui permet de renforcer ses capacités naturelles. Aux branches d'arbres griffus pendent des sphères. Celles-ci contiennent des têtes de renard qui pourraient être appelées bonus si tel était mon bon plaisir. Un seul coup de fouet permet l'ouverture des volumes et la récupération des têtes. Pour chaque renard "absorbé" le degré de "renartitude" augmente. Lorsque Vixen aura atteint le degré maximum, elle obtiendra un pouvoir supplémentaire : elle deviendra renarde et devra parcourir un terrain encombré de super gemmes mais heureusement débarrassé d'adversaires. A propos, ma mémoire me jouant des tours, j'ai oublié de vous prévenir d'une présence inopportune dans les étages supérieurs : une horde de bestioles assaille perpétuellement la pauvre Vixen. Il faut d'ailleurs remarquer que les créatures en question sont loin de représenter le prototype du saurien. Malgré ces petits détails de genèse, Vixen continue son chemin en accumulant les morts ennemis ainsi que les têtes de renard.





Certaines gemmes renferment des pouvoirs utiles telle la destruction totale des adversaires environnants ou des surprises en point d'interrogation.

Malgré cela, Vixen pourra-t-elle échapper à la mort horrible que lui réservent les monstres en cas de contact intempestif ? Cela dépend uniquement de votre habileté.



Notre avis :

Les graphismes et les animations sont à la hauteur de ce jeu original (principalement en raison de son héroïne). Bien sûr on aimerait parfois pouvoir agir plus rapidement afin de détruire les adversaires horripilants mais l'intérêt est soutenu et l'on espère toujours mieux réussir au niveau "renard".

BAD CAT

Arcade/Simulation

BAD CAT

Alors que nous sommes tout proche des prochains Jeux Olympiques qui doivent se dérouler à Séoul, tous les préparatifs se font petit à petit et fébrilement les habitants de cette ville imaginent déjà toutes les épreuves qui vont se dérouler sous leurs yeux ébahis. Seulement, ils ne savent pas tout ; ils ne sont pas allés faire un tour du côté des chats de gouttière qui en préparent une bien bonne !

Ils ont décidé eux aussi d'organiser leurs propres Jeux et croyez-moi les répétitions ne sont pas tristes ; en voici un aperçu : tout d'abord, il s'agit de traverser le parc de la ville afin d'attendre une moto. Bien entendu, il y a des obstacles à sauter comme des murs ou des rivières (et en bon matou vous n'aimez pas ça du tout) ; mais il y a aussi la balle sur laquelle il faut maintenir son équilibre et les trampolines pour sauter plus haut. Il faut noter que le premier parcours est chronométré et que si vous le parcourez dans les temps vous bénéficiez d'un bonus. Ensuite, étant donné que toutes les disciplines sportives ne se trouvent pas dans le même endroit, il faut vous rendre dans le centre suivant à un autre endroit de la ville pour la seconde épreuve, mais vous ne devez avoir aucune inquiétude car grâce à la moto que vous avez obtenue en fin de première épreuve, vous pouvez vous déplacer rapidement.

Dans la seconde épreuve, vous êtes dans une arène sur un tabouret flottant puisque vous êtes au-dessus d'une piscine et devez attraper les figures géométriques qui vous sont demandées dans une banderole qui défile au-dessus de vous. Et, si vous parvenez à toutes les attraper, eh bien, on recommence ! (on se croirait en plein "Intervilles"). Après un autre interlude pour se rendre cette fois dans les égoûts, il s'agit alors de les traverser de part en part en évitant bien les eaux sales et puantes qui s'y trouvent (décidément, ils en font exprès de nous mettre dans un univers humide !). Comme si cet inconvénient n'était pas suffisant, il faut aussi résister à l'assaut des rats, échapper au crocodile en utilisant des tuyaux en hauteur... bref, tout cela est d'un épuisement, même pour un bon matou des gouttières...

Aussi, après un dernier petit voyage dans la ville, vous vous retrouvez dans un bar pour fêter votre victoire. Eh, attention, pas si tôt ! Car il y a encore une épreuve à accomplir : affronter dans ce bar le célèbre bulldog. Pour cela, vous disposez de boules que vous devez lancer dans les pieds de votre adversaire et à chaque fois qu'il est touché il doit aller boire une bière. Mais, méfiez-vous, tout ceci est réciproque et une ou deux bières ça va, mais après !... bonjour les dégâts. J'espère que malgré tout, vous serez encore en état de recevoir votre médaille bien méritée...



TIME

Notre avis :

Voici un logiciel qui devrait bien vous amuser surtout si vous utilisez l'option vous permettant d'être 4 joueurs. Les graphismes sont bien fouillés et bien réalisés, l'animation est de qualité ; il faut toutefois signaler des points de contact qui ne sont pas toujours précis. Enfin, ne cherchez pas trop la difficulté dans ce logiciel, vous seriez déçu car il est relativement facile de terminer une épreuve dans les temps. Bonne distraction assurée.

HEWSON

GRAND CONCOURS

PERMANENT



Ce mois-ci, vous allez pouvoir concourir avec deux jeux de très bonne qualité que nous devons à un éditeur qui malheureusement n'est pas très connu en France : **Hewson**. Quant aux logiciels traités, ils ne vous sont pas inconnus car nous les avons déjà testés dans Amstar ; en effet, **Cybernoïd** est dans le n° 20 et **Nebulus** dans le n° 21. Juste un petit rappel : Nebulus est un jeu bien réalisé techniquement présentant un défilement 3D avec rotation qui vaut la peine d'être vu ; quant à Cybernoïd, il s'agit d'un superbe jeu d'arcade créé par le père d'Exolon qui n'était pas mal lui non plus, il faut le reconnaître !
Alors, entre deux bains de soleil et deux plongeons dans la grande bleue, rechargez ces deux jeux et remplissez le questionnaire ci-contre !



LES LOTS

1er prix : une télé-radio-réveil Kasai
Du **2ème au 9ème prix :** 3 logiciels Hewson
Du **10ème au 19ème prix :** 2 logiciels Hewson
Du **20ème au 30ème prix :** 1 logiciel Hewson
31ème prix : un abonnement de 6 mois à Amstar
32ème prix : un abonnement de 3 mois à Amstar

1 – Tous les fans de micro-informatique anglaise connaissent les deux "stars" de la programmation de Hewson ; l'un a programmé Cybernoïd et l'autre Nebulus. Qui sont-ils ?

Pour Nebulus : ______________________

Pour Cybernoïd : ______________________

2 – La compilation de Hewson "Four Smash Hits" comprend 4 super titres qui ont tous atteint les premières places du hit-parade anglais en 1987. Quels sont ces 4 titres ?

1 ____________ 2 ____________

3 ____________ 4 ____________

3 – Dans Nebulus, quelle est la couleur de la 2ème tour ?

____

4 – A bord de quoi arrivez-vous au pied des différentes tours dans Nebulus ?

____

5 – En plus de la mitrailleuse, de combien d'armes disposez-vous au cours du jeu dans Cybernoïd ?

- ❑ 2
- ❑ 5
- ❑ 7

6 – Au début de Cybernoïd, combien de vies avez-vous ?

____

7 – Combien de bulletins, avec toutes les réponses exactes, allons-nous recevoir ?

____

Renvoyez ce questionnaire à CONCOURS MENSUEL AMSTAR
Editions SORACOM – BP 11 – 35170 BRUZ.
Aucune photocopie ne sera acceptée. Pour le mineur gagnant, l'autorisation des parents sera nécessaire.

DERNIER DELAI LE 15 AOUT 1988

Nom ____________ Prénom ____________

Adresse ______________________

Code postal ____________ Ville ____________

Signature :

Si je gagne, je voudrais mon lot sur :
❑ K7 ❑ DK

ASTUCES

De par votre courrier nous constatons que cette rubrique vous intéresse fortement ; mais n'oubliez pas qu'elle ne vit que par vous et qu'en conséquence nous attendons la participation de chacun ! Un dernier détail : toute utilisation de bidouille dans l'espoir de figurer au Coin des As sera sévèrement "punie"...

EXOLON (Cassette)

Après avoir découvert le dernier jeu de Rafaelle Cecco, vous avez peut-être envie de ressortir sa précédente réalisation qui est superbe aussi mais malheureusement assez décourageante pour les non-initiés au maniement du joystick. Dans ce cas, réjouissez-vous car voici la possibilité d'obtenir des vies infinies, des munitions infinies et de l'énergie infinie, enfin tout quoi !...

Tapez donc le listing suivant et sauvegardez-le ; lorsque vous voulez l'utiliser, chargez-le puis mettez la cassette originale d'Exolon en place et faites tout simplement RUN. Ensuite, vous verrez, c'est fantastique ! ●

```
10 'Exolon cassette
20 BORDER 0:INK 0,0:INK 1,6
30 INK 2,18:INK 3,26:MODE 1
40 MEMORY &3FFF
50 LOAD "!LOADER",&4000
60 FOR F=&BE80 TO &BE98
70 READ A$:IF A$="END" THEN 100
80 POKE F,VAL("&"+A$)
90 NEXT F
100 CALL &BE80
110 DATA 21,89,BE,22,53,41,C3,00
120 DATA 40,AF
130 DATA 32,59,11
140 DATA 32,7A,1F
150 DATA 32,25,2A,32,25,2B
160 DATA C3,00,01 ▲
```



BUBBLE BOBBLE

Dans l'option à deux joueurs de Bubble Bobble lorsqu'un des participants perd toutes ses vies, il suffit de taper 1 pour le joueur n° 1 et 2 pour le 2ème joueur afin de disposer de 6 "crédits" pour reapparaître.

C'est Bertrand BEAUMONT qui nous donne ce "truc" en soulignant qu'il n'y a que 80 tableaux et non 100.

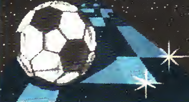
NINJA SCOOTER SIMULATOR
(Cassette)

Ça ressemble à Métrocross, on dirait Métrocross mais ce n'est pas Métrocross ; en effet, le principe est le même mais il est un peu moins joli, un peu plus facile et en plus, c'est un budget... Alors si vous voulez rouler, rouler, rouler sans plus jamais vous arrêter, faites craquer vos petits doigts alertes et rentrez tout de suite ces quelques datas... La suite se passera comme sur des roulettes !●

```
10 'Ninja scooter simulator cassette
20 DATA 2A,3B,BD,22,01,BE
30 DATA 2A,01,BB,22,3B,BD
40 DATA 3E,C3,21,9A,BE,32
50 DATA 0E,BC,22,0F,BC,C3
60 DATA 00,3E,2A,01,BE,22
70 DATA 3B,BD,CD,37,BD,21
80 DATA AC,BE,22,AC,01,C3
90 DATA 0E,BC,21,B7,6E,11
100 DATA 00,BE,ED,53,F7,70
110 DATA 01,3F,00,ED,B0,AF
120 DATA 32,95,6E,21,25,BE
130 DATA 22,09,BE,21,1F,BE
140 DATA 22,12,BE,22,1A,BE
150 DATA C3,00,66
160 FOR I=&BEB0 TO &BED0
170 READ A$:A=VAL("&"+A$)
180 POKE I,A:B=B+A:NEXT
190 IF B<>843B THEN 36
200 MEMORY &3DFF:MODE 1
210 LOAD"!SCOOTER1"
220 WINDOW #1,1,20,3,3
230 WINDOW #2,1,20,5,5
240 BORDER 0:CALL &BEB0
250 PRINT"Erreur dans les data ▲
```

TRAILBLAZER
(Cassette)

Trailblazer est un jeu qui porte vaillamment ses deux années d'existence et n'a peut-être pas encore trouvé son équivalent (dans la catégorie) pour vous faire perdre la boule ! Alors avec ce petit programme, vous pourrez enfin voir la fin de chaque piste puisque le compte à rebours se déroule normalement mais finit par se bloquer jusqu'à ce que vous ayez atteint le bout de piste... Alors vite aux cases jaunes, blanches, vertes ou bleues et gare aux trous !●




```
10 'Trailblazer cassette
20 MEMORY &344:MODE 1:T=0
30 FOR N=&345 TO &366
40 READ A$:A=VAL("&"+A$)
50 T=T+A:POKE N,A:NEXT
60 IF T=&9FC THEN CALL &345
70 PRINT"Erreur dans les data"
80 DATA 21,00,20,11,00,02,3E,16
90 DATA CD,A1,BC,21,57,03,22,83
100 DATA 20,C3,00,20,AF,32,50,23
110 DATA 32,C3,24,32,D4,24,C3,00
120 DATA 04,A9▲
```

PROFESSION DETECTIVE
(Zeus)

Voici livrés en vrac quelques conseils pour faire progresser l'enquête dans le cadre de votre nouveau métier : détective... Si vous désirez monter dans le train, il vous faut aller chez le boulanger, prendre des bonbons et les examiner pour trouver le mot "PHHEEZES". Mais attention, il faut également avoir pris la bouteille de Whisky qui se trouve dans la cuisine des Pez afin d'en faire cadeau au clodo qui deviendra alors très bavard et vous dira le mot de passe qu'il vous faudra donner aux loubards si vous voulez conserver une belle "gueule". Enfin, si au détour du chemin vous vous retrouvez face au vampire, pas d'hésitation, dites-lui "SHIGNISVA" et vous n'aurez aucun problème...

L'HERITAGE SUITE (Pascal DEWAILLY)

Lorsque vous êtes a Las Vegas, apparaît un plan. Pour bien débuter, allez :

– A l'endroit marqué BC, quand vous entrez il y a un striptease. Attendez la fin de ce strip et pointez votre curseur sur stripteaseuse, l'échange se fera automatiquement.

– Pour pouvoir gagner des sommes importantes (au minimum 30000$), il faut aller à desk's center et de là, prendre la porte marquée LOAN (mettre curseur sur poignée), il s'agit du jeu de la roulette russe. Il faut prendre le revolver et autant de balles que l'on veut (5 maxi) sachant que chacune rapporte 30000$. Pour appuyer sur la gâchette, mettre le curseur sur celle-ci.

– Pour gagner des sommes allant de 10 à 1300$ aller au jeu de la roulette qui est en dessous du DUNES et miser de 10 à 1300$ non pas sur 1,2, 3, 4 mais sur 1234 (la case qui se trouve en haut du tapis de la roulette). Il faut refaire plusieurs fois cette opération et aussi rejouer à la fameuse roulette russe.

Une fois les 1000000$ réunis, il faut revenir à DESK'S CENTER et à NOTARY (toujours le curseur sur la poignée de la porte) ET LA IL VOUS LIRA VOTRE HERITAGE... FAMEUX NON ?•

ARKANOID 2 SUITE (F. Xavier BOUHIER)

En veux-tu ? En voilà ! Décidément, Arkanoid 2 semble déchaîner les passions pour ce qui est de trouver des "trucs". Cette fois, l'astuce proposée est à la fois simple et pratique car elle vous permet de passer à un autre tableau dès que vous en avez envie, pour cela, lorsque le jeu est chargé, surtout n'appuyez pas tout de suite sur le bouton Fire ou la barre espace... Par contre, appuyez en même temps sur les touches R, T et F, à cet instant, la bordure de l'écran changera de couleur et vous pourrez tranquillement commencer à jouer... Si par hasard, vous voulez changer de tableau, appuyez sur la touche ESC et ô miracle, les deux portes s'ouvrent : il ne vous reste donc plus qu'à choisir votre sortie !•



AMSTAR 19 : IMPOSSIBLE MISSION 2

-LES RESULTATS-



Il semblerait qu'Elvin Atombender vous ait posé quelques problèmes ; c'est vrai aussi qu'il a eu un peu de retard pour rejoindre notre sol français ce qui fait que ceci explique peut-être cela... Toujours est-il que nous vous donnons les noms des gagnants ainsi que les réponses aux questions qui étaient posées, comme cela les malheureux perdants pourront retrouver leurs erreurs.

1 – Combien de tours composent la base ?	8
2 – Quel est le nom de l'agent secret que vous jouez ?	Elvin Atombender
3 – Combien de chiffres composent le mot de passe qui vous permet de passer d'une base à l'autre ?	3 chiffres
4 – Quel est le dernier jeu d'Epyx sorti sur Amstrad CPC ?	California Games
5 – Combien de simulations sportives à plusieurs épreuves, Epyx a-t-il produit ?	5
6 – Citez-les.	World Games, Summer Games, Summer Games 2, Winter Games, California Games.



1er :
Sylvain KOUBDJANIAN – LYON gagne un bon d'achat de 3000 F

2ème :
Olivier LAURENT – ST ANGEL gagne un radio-cassette

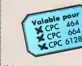
3ème au 8ème :
Benoît BONNAFY – ST YRIEIX LA PERCHE
Loïc KIJ – RETHONVILLERS
Laurent BOURGITTEAU-GUIARD – ST MEDARD EN JALLES
David GERBANDIER – CAMBRAI
Franck POETTO – ST AUBAN
Sylvain LEDINS – BREST
Ils gagnent un sweat-shirt US Gold + 1 jeu Epyx US Gold.

9ème au 15ème :
Sophie BOUILHAUD – AVIGNON
Gilles BELLE FONTAINE – NOGENT SUR MARNE
Olivier PEREZ – CASTELNAU LE LEZ
Alphonse GUILLEMET – MARCILLY S/EURE
Samy RETIEB MARTIN – CLERMONT FERRAND
Jean-Christophe MAGENTIES – LOVEY
Fabien ESQUIEU – ST GERMAIN LES VERGNES
Gagnent 1 jeu Epyx US Gold.

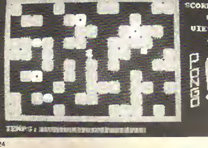


Pongo, c'est le charmant prénom d'un pingouin, citoyen de l'Artique. Son but dans la vie est assez simple : il rêve de réunir des diamants qu'il trouve sur la banquise. C'est là, son rêve le plus cher. Drôle d'idée, non ? Mais l'originalité comportementale du petit animal n'est pas très bien supportée par des créatures étranges qui n'ont qu'une idée : dévorer Pongo. Le seul moyen de défense que lui autorise la nature, ce sont des blocs de glace disposés sur le sol gelé. Puisque le support n'offre pratiquement aucune résistance au mouvement, les glaçons géants se laissent facilement déplacer et peuvent ainsi servir d'armes (pour écraser les adversaires) ou de murs afin de bloquer la glisse des diamants. A l'intérieur de certains glaçons, se trouvent des œufs d'Alien. N'hésitez pas à briser la glace, les recouvrir cela empêchera la venue de futurs monstres.

◆Mikaël HERIN◆
(n° 19 du concours AMSTAR)




```
10 '***************************** \ >LA
20 '*   LE TRIO INFERNAL          * \ >LB
30 '*        PRESENTE             * \ >LC
40 '* --------------------------- * \ >LD
50 '*     P O N G O  ! ! !        * \ >LE
60 '*                             * \ >LF
70 '* 1986 CPC 464, 664 & 6128    * \ >LG
80 '* --------------------------- * \ >LH
90 '*   IDEE  LAURENT FLOURY      * \ >LJ
100 '* GRAPHISME FABRICE FLOURY   * \ >RB
110 '* PAGE ECRAN CHABANE HAMIDI* \ >RC
120 '*  PROGRAMME MIKAEL HERIN    * \ >RD
130 '***************************** \ >RE
140 '                               \ >RF
150 GOTO 4320                       \ >FC
160 ON BREAK GOSUB 4280             \ >QW
170 ENT -5,14,-10,1,1,120,1:ENV 5,1 >MZ\
,15,1,15,-1,12:ENV 1,8,-1,10:ENT 1,
1,-1,14:ENV 2,8,-1,1:ENT 2,1,-1,14
180 KEY 137,"mode 2:ink 0,0:paper 0 >CQ\
:border 0:ink 1,18:pen 1"+CHR$(13)
190 SYMBOL AFTER 32                 >NH\
200 SYMBOL 125,0,15,23,63,255,63,14 >ET\
,159
210 SYMBOL 126,0,0,128,128,0,0,0,0  >AA\
220 SYMBOL 127,255,255,31,31,31,30, >GJ\
17,101
230 SYMBOL 129,0,64,128,128,0,0,0,0 >AG\
240 SYMBOL 130,0,0,1,1,0,0,0,0      >WL\
250 SYMBOL 131,0,240,232,252,255,25 >KR\
2,112,249
260 SYMBOL 132,0,2,1,1,0,0,0,0      >WT\
270 SYMBOL 133,255,255,252,252,252, >MD\
120,136,198
280 SYMBOL 190,60,92,252,249,252,12 >JZ\
6,52,127
290 SYMBOL 191,244,206,255,255,255, >KB\
95,135,34
300 SYMBOL 192,201,249,244,254,222, >LR\
236,121,60
310 SYMBOL 193,248,253,235,119,127, >MK\
255,254,252
320 SYMBOL 134,0,115,21,20,20,18,19 >DJ\
,31
330 SYMBOL 135,0,206,168,40,40,72,2 >GT\
00,248
340 SYMBOL 136,3,7,7,7,7,7,5,14     >XW\
350 SYMBOL 137,192,224,224,224,224, >ML\
224,160,112
360 SYMBOL 138,115,23,23,23,19,19,3 >DF\
1,3
370 SYMBOL 139,206,232,232,232,200, >ML\
200,248,192
380 SYMBOL 140,7,7,7,7,7,5,14,0     >XR\
390 SYMBOL 141,224,224,224,224,224, >KL\
160,112,0
400 SYMBOL 142,128,69,170,85,170,85 >GQ\
,42,16
410 SYMBOL 144,84,42,84,42,21,42,84 >EJ\
,168
420 SYMBOL 146,0,7,31,59,53,123,127 >EY\
,127
```



```
430 SYMBOL 147,0,224,248,220,172,222,254,254 >KB
440 SYMBOL 148,127,122,127,34,31,0,0,0 >DF
450 SYMBOL 149,254,94,254,68,248,0,0,0 >DY
460 SYMBOL 150,63,127,255,255,255,255,254,252 >LO
470 SYMBOL 151,252,254,255,255,255,255,127,63 >LT
480 SYMBOL 152,63,127,255,255,255,255,255,255 >LZ
490 SYMBOL 153,252,254,255,255,255,255,255,255 >MW
500 SYMBOL 154,255,255,255,255,255,255,127,63 >LU
510 SYMBOL 123,255,255,255,255,255,255,254,252 >MK
520 SYMBOL 155,0,1,3,7,7,15,15,31 >ZP
530 SYMBOL 156,0,128,192,224,224,240,240,248 >KD
540 SYMBOL 157,31,31,31,31,31,15,7,0 >BW
550 SYMBOL 158,248,248,248,248,248,240,224,0 >KD
560 SYMBOL 159,64,33,147,71,39,15,7,18 >EA
570 SYMBOL 160,1,130,196,225,226,244,112,56 >JL
580 SYMBOL 161,24,29,31,31,95,143,7,0 >CB
590 SYMBOL 163,0,15,9,17,17,33,33,65 >CM
600 SYMBOL 164,0,0,3,4,9,112,64,128 >BF
610 SYMBOL 165,0,0,192,32,32,32,32,32 >CF
620 SYMBOL 166,0,240,144,136,136,132,132,130 >KP
630 SYMBOL 167,65,65,64,128,128,159,152,152 >JM
640 SYMBOL 168,68,4,252,0,0,152,24,24 >CY
650 SYMBOL 169,32,32,31,0,0,14,13,12 >BU
660 SYMBOL 170,130,130,2,1,1,57,89,153 >DF
670 SYMBOL 171,158,152,152,152,128,128,128,128 >MK
680 SYMBOL 162,144,192,232,248,250,241,224 >HD
690 SYMBOL 172,24,24,24,31,0,0,0,124 >BV
700 SYMBOL 173,12,12,12,228,0,0,0,62 >BM
710 SYMBOL 174,25,25,25,25,1,1,1,1 >AV
720 SYMBOL 175,67,76,48,32,0,0,0,0 >AJ
730 SYMBOL 176,130,4,4,8,8,31,21,21 >BM
740 SYMBOL 177,65,32,32,16,16,248,168,168 >GE
750 SYMBOL 178,194,50,12,4,0,0,0,0 >AX
760 ' >TD
770 ' ASSEMBLAGES >TE
780 ' >TF
790 pg$=CHR$(125)+CHR$(126)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(127)+CHR$(129) >VM
800 pd$=CHR$(130)+CHP$(131)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(132)+CHP$(133) >VG
810 cubec$=CHR$(190)+CHR$(191)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(192)+CHR$(193) >AF
820 pb$=CHR$(134)+CHR$(135)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(136)+CHR$(137) >VZ
830 ph$=CHR$(138)+CHR$(139)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(140)+CHR$(141) >VE
840 mon$=CHR$(146)+CHR$(147)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(148)+CHP$(149) >XX
850 diam$=CHR$(150)+CHR$(151)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(151)+CHR$(150) >YX
860 cube$=CHR$(152)+CHR$(153)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(154)+CHR$(123) >YK
870 oeuf$=CHR$(155)+CHR$(156)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(157)+CHR$(158) >YX
880 oeufc$=CHR$(159)+CHR$(160)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(161)+CHR$(162) >AY
890 spac$=CHP$(32)+CHR$(32)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHP$(10)+CHR$(32)+CHR$(32) >TC
900 ' >RK
910 ' INITIALISATION >TA
920 ' >TB
930 GOSUB 3310:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,13:INK 2,2:INK 3,15:PEN 1 >FZ
940 cube=0:tableau=1:vie=4:score=0:ton=2:GOSUB 3190 >ZK
950 LOCATE 35,3:PRINT"SCORE":LOCATE 35,5:PRINT USING"#####";score:LOCATE 36,7:PRINT"VIES":LOCATE 38,9:PRINT vie >MZ
960 PEN 3:LOCATE 13,25:PRINT"TABLEAU No: ";USING"##";tableau:DIM t(40,30):arret=1:ON TABLEAU GOSUB 970,980,990,1000,1010,1020,1030,1040,1050,1060,1070,1080,1090,1100,1110:GOTO 1130 >EH
970 RESTORE 3830:RETURN >UN
980 RESTORE 3860:RETURN >UT
990 RESTORE 3890:RETURN >UX
1000 RESTORE 3920:RETURN >UY
1010 RESTORE 3950:RETURN >UC
1020 RESTORE 3980:RETURN >UG
1030 RESTORE 4010:RETURN >UR
1040 RESTORE 4040:RETURN >UW
1050 RESTORE 4070:RETURN >UA
1060 RESTORE 4100:RETURN >UV
1070 RESTORE 4130:RETURN >UZ
1080 RESTORE 4160:RETURN >UD
1090 RESTORE 4190:RETURN >UH
1100 RESTORE 4220:RETURN >UT
1110 RESTORE 4250:RETURN >UX
1120 ' >XG
1130 ' DESSIN TABLEAU >XH
1140 ' >XJ
1150 FOR u=2 TO 33:LOCATE u,2:PEN 1:PRINT CHR$(207):LOCATE u,22:PRINT CHR$(207):NEXT >ND
1160 FOR u=2 TO 23:LOCATE 2,u:PRINT CHR$(207):LOCATE 33,u:PRINT CHR$(207):NEXT >FC
1170 READ a,b:WHILE a<>0:GOTO 1180:WEND:GOTO 1190 >TG
1180 t(a,b)=1:PEN 2:LOCATE a,b:PRINT cube$:GOTO 1170 >WH
1190 READ a,b:WHILE a<>0:GOTO 1200:WEND:oeuf=1:GOTO 1210 >BG
1200 t(a,b)=3:FOR i=1 TO 5:SOUND 1,250,2,15:LOCATE a,b:PEN 3:PRINT oeuf$:FOR s=1 TO 200:NEXT:SOUND 2,785,3,12:LOCATE a,b:PEN 1:PRINT cube$:NEXT:PEN 2:LOCATE a,b:PRINT cube$:GOTO 1190 >EU
1210 READ a,b:WHILE a<>0:GOTO 1220:WEND:GOTO 1230 >TQ
1220 t(a,b)=2:LOCATE a,b:PEN 3:PRINT diam$:GOTO 1210 >WP
1230 PEN 1:READ x1,y1:t(x1,y1)=4:LOCATE x1,y1:PRINT mon$:mon1=1 >LJ
1240 READ y2,y2:t(x2,y2)=4:LOCATE x2,y2:PRINT mon$:mon2=1 >ER
1250 READ x3,y3:t(x3,y3)=4:LOCATE x3,y3:PRINT mon$:mon3=1 >EA
1260 READ a,b:t(a,b)=5:LOCATE a,b:PRINT pg$ >LC
1270 ' >YC
1280 ' DEPLACEMENTS >YD
1290 ' >YE
1300 PEN 2:LOCATE 2,25:PRINT "TEMPS :";SPACE$(20):decr=428:FOR tot=116 TO 424 STEP 4:PLOT tot,3:DRAWR 0,12,3:SOUND 1,426-tot,1,12,,,30:NEXT:PEN 1:GOSUB 1310:GOTO 1320 >QP
1310 EI:EVERY 23,chr GOSUB 2960:ton >PZ
```

```
=2:RETURN
1320 po=t(a,b)                                    >TJ
1330 IF INKEY(1)=0 OR INKEY(75)=0 THEN po=t(a+2,b):GOSUB 1440:t(a,b)=5   >TX
1340 IF INKEY(8)=0 OR INKEY(74)=0 THEN po=t(a-2,b):GOSUB 1580:t(a,b)=5   >TM
1350 IF INKEY(0)=0 OR INKEY(72)=0 THEN po=t(a,b-2):GOSUB 1720:t(a,b)=5   >TY
1360 IF INKEY(2)=0 OR INKEY(73)=0 THEN po=t(a,b+2):GOSUB 1860:t(a,b)=5   >TF
1370 IF INKEY(60)=0 THEN h=REMAIN(chr):vie=vie-1:PEN 2:LOCATE 36,9:PRINT USING"####":vie:PEN 1:GOSUB 3010:ERASE t:LOCATE 1,25:PRINT SPACE$(30):ton=2:GOTO 960   >BE
1380 GOSUB 1390:GOTO 1320                         >TE
1390 IF mon1=1 THEN GOSUB 2550                    >XA
1400 IF mon2=1 THEN GOSUB 2610                    >XF
1410 IF mon3=1 THEN GOSUB 2690                    >XA
1420 IF (mon1=0 OR mon2=0 OR mon3=0) AND oeuf<>0 THEN GOSUB 3110:RETURN ELSE RETURN   >KA
1430 '                                            >YA
1440 '  DEPLACEMENT  DROITE                       >YB
1450 '                                            >YC
1460 LOCATE a,b:PRINT pd$:ON po+1 GOTO 1470,1480,1510,1530,1560   >HA
1470 t(a,b)=0:a=a+2:IF a>31 THEN a=31:RETURN ELSE SOUND 1,1000,5,15:LOCATE a-2,b:PRINT spac$:LOCATE a,b:PRINT pd$:RETURN   >ZR
1480 pol=t(a+4,b):IF a=29 THEN 1490 ELSE IF pol=0 OR pol=4 THEN 1500 ELSE 1490   >XD
1490 IF INKEY(47)=0  OR INKEY(76)=0 THEN SOUND 2,500,5,15:PEN 2:LOCATE a+2,b:PRINT cubec$:FOR i=1 TO 50:NEXT:col=2:score=score+10:GOSUB 2030:LOCATE a+2,b:PRINT spac$:PEN 1:t(a+2,b)=0:RETURN ELSE RETURN   >GL
1500 col=2:ob$=cube$:PEN 2:dr=a+2:t(dr,b)=0:GOSUB 2050::t(dr,b)=1:RETURN   >ZU
1510 pol=t(a+4,b):IF a=29 THEN RETURN ELSE IF pol=0 OR pol=4 THEN 1520 ELSE RETURN   >GT
1520 col=3:ob$=diam$:PEN 3:dr=a+2:t(dr,b)=0:GOSUB 2050:t(dr,b)=2:x=dr:y=b:GOSUB 2250:RETURN   >DN
1530 pol=t(a+4,b):IF a=29 THEN 1540 ELSE IF pol=0 OR pol=4 THEN 1550 ELSE 1540   >WE
1540 IF INKEY(47)=0 OR INKEY(76)=0 THEN FOR p=20 TO 350 STEP 50:SOUND 2,p,5,15:NEXT:PEN 2:LOCATE a+2,b:PEN 3:PRINT oeufc$:PEN 1:FOR i=1 TO 30:NEXT:col=3:score=score+50:GOSUB 2030:LOCATE a+2,b:PRINT spac$:PEN 1:t(a+2,b)=0:RETURN ELSE RETURN   >MZ
1550 col=2:ob$=cube$:PEN 3:dr=a+2:t(dr,b)=0:GOSUB 2050:t(dr,b)=3:RETURN   >YV
1560 RETURN                                       >FF
1570 '                                            >YF
1580 '  DEPLACEMENT  GAUCHE                       >YG
1590 '                                            >YH
1600 LOCATE a,b:PRINT pg$:ON po+1 GOTO 1610,1620,1650,1670,1700   >GF
1610 t(a,b)=0:a=a-2:IF a<3 THEN a=3:RETURN ELSE SOUND 1,1000,5,15:LOCATE a+2,b:PRINT spac$:LOCATE a,b:PRINT pg$:RETURN   >WQ
1620 pol=t(a-4,b):IF a=5 THEN 1630 ELSE IF pol=0 OR pol=4 THEN 1640 ELSE 1630   >VJ
1630 IF INKEY(47)=0 OR INKEY(76)=0 THEN SOUND 2,500,5,15:PEN 2:LOCATE a-2,b:PRINT cubec$:FOR i=1 TO 50:NEXT:col=2:score=score+10:GOSUB 2030:LOCATE a-2,b:PRINT spac$:PEN 1:t(a-2,b)=0:RETURN ELSE RETURN   >EC
1640 col=2:ob$=cube$:PEN 2:ga=a-2:t(ga,b)=0:GOSUB 2100:t(ga,b)=1:RETURN   >YU
1650 pol=t(a-4,b):IF a=5 THEN RETURN ELSE IF pol=0 OR pol=4 THEN 1660 ELSE RETURN   >ER
1660 col=3:ob$=diam$:PEN 3:ga=a-2:t(ga,b)=0:GOSUB 2100:t(ga,b)=2:x=ga:y=b:GOSUB 2250:RETURN   >DF
1670 pol=t(a-4,b):IF a=5 THEN 1680 ELSE IF pol=0 OR pol=4 THEN 1690 ELSE 1680   >VF
1680 IF INKEY(47)=0  OR INKEY(76)=0 THEN FOR p=20 TO 350 STEP 50:SOUND 2,p,5,15:NEXT:PEN 2:LOCATE a-2,b:PEN 3:PRINT oeufc$:PEN 1:FOR i=1 TO 30:NEXT:col=3:score=score+50:GOSUB 2030:LOCATE a-2,b:PRINT spac$:PEN 1:t(a-2,b)=0:RETURN ELSE RETURN   >PG
1690 col=2:ob$=cube$:PEN 3:ga=a-2:t(ga,b)=0:GOSUB 2100:t(ga,b)=3:RETURN   >YC
1700 RETURN                                       >FB
1710 '                                            >YB
1720 '  DEPLACEMENT  HAUT                         >YC
1730 '                                            >YD
1740 LOCATE a,b:PRINT ph$:ON po+1 GOTO 1750,1760,1790,1810,1840   >HW
1750 t(a,b)=0:b=b-2:IF b<3 THEN b=3:RETURN ELSE SOUND 1,1000,5,15:LOCATE a,b+2:PRINT spac$:LOCATE a,b:PRINT ph$:RETURN   >WB
1760 pol=t(a,b-4):IF b=5 THEN 1770 ELSE IF pol=0 OR pol=4 THEN 1780 ELSE 1770   >VG
1770 IF INKEY(47)=0 OR INKEY(76)=0 THEN SOUND 2,500,5,15:PEN 2:LOCATE a,b-2:PRINT cubec$:FOR i=1 TO 50:NEXT:col=2:score=score+10:GOSUB 2030:LOCATE a,b-2:PRINT spac$:PEN 1:t(a,b-2)=0:RETURN ELSE RETURN   >EH
1780 col=2:ob$=cube$:PEN 2:ha=b-2:t(a,ha)=0:GOSUB 2150:t(a,ha)=1:RETURN   >YG
1790 pol=t(a,b-4):IF b=5 THEN RETURN ELSE IF pol=0 OR pol=4 THEN 1800 ELSE RETURN   >EU
1800 col=3:ob$=diam$:PEN 3:ha=b-2:t(a,ha)=0:GOSUB 2150:t(a,ha)=2:x=a:y=ha:GOSUB 2250:RETURN   >DJ
1810 pol=t(a,b-4):IF b=5 THEN 1820 ELSE IF pol=0 OR pol=4 THEN 1830 ELSE 1820   >VP
1820 IF INKEY(76)=0 OR INKEY(47)=0 THEN FOR p=20 TO 350 STEP 50:SOUND 2,p,5,15:NEXT:PEN 2:LOCATE a,b-2:PEN 3:PRINT oeufc$:PEN 1:FOR i=1 TO 30:NEXT:col=3:score=score+50:GOSUB 2030:LOCATE a,b-2:PRINT spac$:PEN 1:t(a,b-2)=0:RETURN ELSE RETURN   >MG
1830 col=2:ob$=cube$:PEN 3:ha=b-2:t(a,ha)=0:GOSUB 2150:t(a,ha)=3:RETURN   >YF
1840 RETURN                                       >FG
1850 '                                            >YG
1860 '  DEPLACEMENT  BAS                          >YH
1870 '                                            >YJ
1880 LOCATE a,b:PRINT pb$:ON po+1 GOTO 1890,1900,1930,1950,1980   >HC
1890 t(a,b)=0:b=b+2:IF b>21 THEN b=21:RETURN ELSE SOUND 1,1000,5,15:LOCATE a,b-2:PRINT spac$:LOCATE a,b:PRINT pb$:RETURN   >ZY
1900 pol=t(a,b+4):IF b=19 THEN 1910 ELSE IF pol=0 OR pol=4 THEN 1920 ELSE 1910   >XA
1910 IF INKEY(47)=0 OR INKEY(76)=0 THEN SOUND 2,500,5,15:PEN 2:LOCATE a,b+2:PRINT cubec$:FOR i=1 TO 50:NEXT:col=2:score=score+10:GOSUB 2030:LOCATE a,b+2:PRINT spac$:PEN 1:t(a,b+2)=0:RETURN ELSE RETURN   >EX
1920 col=2:ob$=cube$:PEN 2:ba=b+2:t(a,ba)=0:GOSUB 2200:t(a,ba)=1:RETURN   >YB
1930 pol=t(a,b+4):IF b=19 THEN RETU   >FU
```

```
RN ELSE IF pol=0 OR pol=4 THEN 1940
 ELSE RETURN
1940 col=3:ob$=diam$:PEN 3:ba=b+2:t >DG
(a,ba)=0:GOSUB 2200:t(a,ba)=2:x=a:y
=ba:GOSUB 2250:RETURN
1950 pol=t(a,b+4):IF b=19 THEN 1960 >XX
 ELSE IF pol=0 OR pol=4 THEN 1970 E
LSE 1960
1960 IF INKEY(76)=0 OR INKEY(47)=0  >MF
THEN FOR p=20 TO 350 STEP 50:SOUND
2,p,5,15:NEXT:PEN 2:LOCATE a,b+2:PE
N 3:PRINT oeufc$:PEN 1:FOR i=1 TO 3
0:NEXT:col=3:score=score+50:GOSUB 2
030:LOCATE a,b+2:PRINT spac$:PEN 1:
t(a,b+2)=0:RETURN ELSE RETURN
1970 col=2:ob$=cube$:PEN 3:ba=b+2:t >YI
(a,ba)=0:GOSUB 2200:t(a,ba)=3:RETUR
N
1980 RETURN                         >GB
1990 '                              >ZB
2000 ' vie=vie-1                    >XE
2010 '                              >XF
2020 vie=vie-1:PEN 2:LOCATE 38,9:PR >JL
INT vie:PEN 1:IF vie=0 THEN DI:GOTO
 3020 ELSE GOSUB 1310:RETURN
2030 PEN 2:LOCATE 35,5:SOUND 4,80,2 >GU
,12:PRINT USING"#####";score:PEN co
l:RETURN
2040 '                              >XJ
2050 ' GLISSEMENT  OBJET  DROITE    >XF
2060 '                              >YA
2070 PEN col:IF pol=4 THEN 2080 ELS >YH
E SOUND 2,2300,4,15:LOCATE dr,b:PRI
NT spac$:LOCATE dr+2,b:PRINT ob$:dr
=dr+2:WHILE dr<31 AND t(dr+2,b)=0:G
OTO 2070:WEND:IF t(dr+2,b)=4 THEN G
OTO 2080 ELSE PEN 1:RETURN
2080 dx=dr+2:dy=b:GOSUB 2910:LOCATE >FL
 dr,b:PRINT spac$:SOUND 1,358,2,15:
LOCATE dr+2,b:PRINT ob$:dr=dr+2:pol
=t(dr+2,b):IF (pol=0 AND dr<31) OR
(pol=4 AND dr<31) THEN 2070 ELSE PE
N 1:RETURN
2090                                >YD
2100 ' GLISSEMENT  OBJET  GAUCHE    >XF
2110 '                              >XG
2120 PEN col:IF pol=4 THEN 2130 ELS >VK
E SOUND 2,2300,4,15:LOCATE ga,b:PRI
NT spac$:LOCATE ga-2,b:PRINT ob$:ga
=ga-2:WHILE ga>3 AND t(ga-2,b)=0:GO
TO 2120:WEND:IF t(ga-2,b)=4 THEN GO
TO 2130 ELSE PEN 1:RETURN
2130 dx=ga-2:dy=b:GOSUB 2910:LOCATE >AV
 ga,b:PRINT spac$:SOUND 1,358,2,15:
LOCATE ga-2,b:PRINT ob$:ga=ga-2:pol
=t(ga-2,b):IF (pol=0 AND ga>3) OR (
pol=4 AND ga>3) THEN 2120 ELSE PEN
1:RETURN
2140 '                              >XF
2150 ' GLISSEMENT  OBJET  HAUT      >YA
2160                                >YB
2170 PEN col:IF pol=4 THEN 2180 ELS >VK
E SOUND 2,2300,4,15:LOCATE a,ha:PRI
NT spac$:LOCATE a,ha-2:PRINT ob$:ha
=ha-2:WHILE ha>3 AND t(a,ha-2)=0:GO
TO 2170:WEND:IF t(a,ha-2)=4 THEN GO
TO 2180 ELSE PEN 1:RETURN
2180 dx=a:dy=ha-2:GOSUB 2910:LOCATE >AK
 a,ha:PRINT spac$:SOUND 1,358,2,15:
LOCATE a,ha-2:PRINT ob$:ha=ha-2:pol
=t(a,ha-2):IF (pol=0 AND ha>3) OR (
pol=4 AND ha>3) THEN 2170 ELSE PEN
1:RETURN
2190 '                              >YE
2200 ' GLISSEMENT  OBJET  BAS       >XG
2210 '                              >XH
2220 PEN col:IF pol=4 THEN 2230 ELS >XD
E SOUND 2,2300,4,15:LOCATE a,ba:PRI
NT spac$:LOCATE a,ba+2:PRINT ob$:ba
=ba+2:WHILE ba<21 AND t(a,ba+2)=0:G
OTO 2220:WEND:IF t(a,ba+2)=4 THEN G
OTO 2230 ELSE PEN 1:RETURN
2230 dx=a:dy=ba+2:GOSUB 2910:LOCATE >ER
 a,ba:PRINT spac$:SOUND 1,358,2,15:
LOCATE a,ba+2:PRINT ob$:ba=ba+2:pol
=t(a,ba+2):IF (pol=0 AND ba<21) OR
(pol=4 AND ba<21) THEN 2220 ELSE PE
N 1:RETURN
2240 '                              >YA
2250 ' ALIGNEMENT  DIAMANTS  HORIZO >YB
NTAL
2260 '                              >YC
2270 IF x=3 THEN  GOSUB 2330 ELSE I >XX
F x=31 THEN  GOSUB 2310
2280 IF x=5 OR x=29 THEN GOSUB 2320 >AX

2290 IF x>=7 AND x<=27 THEN GOSUB 2 >DJ
310:GOSUB 2320:GOSUB 2330
2300 GOTO 2350                      >MC
2310 IF (t(x-2,y)=2 AND t(x-4,y)=2) >ZA
 THEN 2440 ELSE RETURN
2320 IF (t(x-2,y)=2 AND t(x+2,y)=2) >ZX
 THEN 2440 ELSE RETURN
2330 IF (t(x+2,y)=2 AND t(x+4,y)=2) >ZY
 THEN 2440 ELSE RETURN
2340 '                              >YB
2350 ' ALIGNEMENT  DIAMANTS  VERTIC >YC
AL
2360 '                              >YD
2370 IF y=3 THEN GOSUB 2430 ELSE IF >XG
 y=21 THEN GOSUB 2410
2380 IF y=5 OR y=19 THEN GOSUB 2420 >AA

2390 IF y>=7 AND y<=19 THEN GOSUB 2 >DR
410:GOSUB 2420:GOSUB 2430
2400 RETURN                         >EK
2410 IF (t(x,y-2)=2 AND t(x,y-4)=2) >ZP
 THEN 2440 ELSE RETURN
2420 IF (t(x,y-2)=2 AND t(x,y+2)=2) >ZY
 THEN 2440 ELSE RETURN
2430 IF (t(x,y+2)=2 AND t(x,y+4)=2) >ZZ
 THEN 2440 ELSE RETURN
2440                                >YC
2450 ' 3 DIAMANTS  ALIGNES !!!      >YD
2460                                >YE
2470 i=REMAIN(chr):SPEED INK 2,2:BO >MC
RDER 0,13
2480 FOR j=1 TO 7:FOR i=500 TO 1 ST >YX
EP -20:SOUND 5,i,0.5,15 :NEXT i,j:B
ORDER 0
2490 PLOT decr,3,0:DRAWR 0,12:SOUND >EZ
 1,100,0.5,12:SOUND 0,100,2:decr=de
cr-2:IF decr<114 THEN 2510
2500 PEN 2:score=score+10:LOCATE 35 >YY
,5:PRINT USING "#####";score:GOTO 2
490
2510 tableau=tableau+1:j=3:GOSUB 30 >JQ
30:ERASE t:IF tableau=16 THEN table
au=1:GOTO 960 ELSE GOTO 960
2520                                >YB
2530 ' DEPLACEMENT  MONSTRE  1      >YC
2540 '                              >YD
2550 RANDOMIZE TIME:ale=INT(RND*10+ >XB
1):IF ale<=5 THEN depx=-2 ELSE depx
=2
2560 dir=INT(RND*2+1):IF dir=1 THEN >XQ
 GOTO 2570 ELSE 2590 'vert. ou hori
z.
2570 IF t(x1+depx,y1)=5 THEN GOSUB  >YJ
2790:RETURN ELSE IF t(x1+depx,y1)>0
 OR (x1=3 AND depx=-2) OR (x1=31 AN
D depx=2) THEN 2580 ELSE PEN 1:t(x1
+depx,y1)=4:LOCATE x1,y1:PRINT spac
$:t(x1,y1)=0:x1=x1+depx:LOCATE x1,y
1:PRINT mon$
2580 IF t(x1-2,y1)=5 OR t(x1+2,y1)= >PP
5 OR t(x1,y1-2)=5 OR t(x1,y1+2)=5 T
HEN GOSUB 2790:RETURN ELSE RETURN
2590 IF t(x1,y1+depx)=5 THEN GOSUB  >PH
2790:RETURN ELSE IF t(x1,y1+depx)>0
 OR (y1=3 AND depx=-2) OR (y1=21 AN
D depx=2) THEN 2580 ELSE PEN 1:t(x1
,y1+depx)=4:LOCATE x1,y1:PRINT spac
$:t(x1,y1)=0:y1=y1+depx:LOCATE x1,y
1:PRINT mon$:GOTO 2580
2600                                >YA
2610 ' DEPLACEMENT  MONSTRE  2      >YB
2620 '                              >YC
2630 RANDOMIZE TIME:ale2=INT(RND*10 >CL
+1):IF ale2<=5 THEN depx2=-2 ELSE d
epx2=2
```

```
2640 dir2=INT(RND*2+1):IF dir2=1 TH >ZP
EN GOTO 2650 ELSE 2670 vert. ou hor
iz.
2650 IF t(x2+depx2,y2)=5 THEN GOSUB >CC
 2830:RETURN ELSE IF t(x2+depx2,y2)
>0 OR (x2=3 AND depx2=-2) OR (x2=31
 AND depx2=2) THEN 2660 ELSE PEN 1:
t(x2+depx2,y2)=4:LOCATE x2,y2:PRINT
 spac$:t(x2,y2)=0:x2=x2+depx2:LOCAT
E x2,y2:PRINT mon$
2660 IF t(x2-2,y2)=5 OR t(x2+2,y2)= >PR
5 OR t(x2,y2-2)=5 OR t(x2,y2+2)=5 T
HEN GOSUB 2830:RETURN ELSE RETURN

2670 IF t(x2,y2+depx2)=5 THEN GOSUB >GJ
 2830:RETURN ELSE IF t(x2,y2+depx2)
>0 OR (y2=3 AND depx2=-2) OR (y2=21
 AND depx2=2) THEN 2660 ELSE PEN 1:
t(x2,y2+depx2)=4:LOCATE x2,y2:PRINT
 spac$:t(x2,y2)=0:y2=y2+depx2:LOCAT
E x2,y2:PRINT mon$:GOTO 2660
2680 '                              >YJ
2690 ' DEPLACEMENT MONSTRE 3        >YK
2700                                >YB
2710 RANDOMIZE TIME:ale3=INT(RND*10 >CP
+1):IF ale3>=5 THEN depx3=-2 ELSE d
epx3=2
2720 dir3=INT(RND*2+1):IF dir3=1 TH >ZN
EN GOTO 2730 ELSE 2750 vert. ou hor
iz.
2730 IF t(x3+depx3,y3)=5 THEN GOSUB >CD
 2870:RETURN ELSE IF t(x3+depx3,y3)
>0 OR (x3=3 AND depx3=-2) OR (x3=31
 AND depx3=2) THEN 2740 ELSE PEN 1:
t(x3+depx3,y3)=4:LOCATE x3,y3:PRINT
 spac$:t(x3,y3)=0:x3=x3+depx3:LOCAT
E x3,y3:PRINT mon$
2740 IF t(x3-2,y3)=5 OR t(x3+2,y3)= >PD
5 OR t(x3,y3-2)=5 OR t(x3,y3+2)=5 T
HEN GOSUB 2870:RETURN ELSE RETURN

2750 IF t(x3,y3+depx3)=5 THEN GOSUB >GJ
 2870:RETURN ELSE IF t(x3,y3+depx3)
>0 OR (y3=3 AND depx3=-2) OR (y3=21
 AND depx3=2) THEN 2740 ELSE PEN 1:
t(x3,y3+depx3)=4:LOCATE x3,y3:PRINT
 spac$:t(x3,y3)=0:y3=y3+depx3:LOCAT
E x3,y3:PRINT mon$:GOTO 2740
2760 '                              >YH
2770 ' PERTE PAR MONSTRE 1          >YJ
2780 '                              >YK
2790 k=REMAIN(chr):t(x1,y1)=0:FOR i >WD
=1 TO 20:SOUND 1,100+i,5,15:NEXT:SO
UND 1,1000,15,15,,,30:FOR i=1 TO 40
0:NEXT:LOCATE a,b:PRINT spac$:LOCAT
E x1,y1:PRINT spac$:mon1=0:LOCATE a
,b:PRINT ph$:GOSUB 2020:RETURN
2800                                >YC
2810 ' FERTE FAR MONSTRE 2          >YD
2820 '                              >YE
2830 k=REMAIN(chr):t(x2,y2)=0:FOR i >WD
=1 TO 20:SOUND 1,100+i,5,15:NEXT:SO
UND 1,1000,15,15,,,30:FOR i=1 TO 40
0:NEXT:LOCATE a,b:PRINT spac$:LOCAT
E x2,y2:PRINT spac$:mon2=0:LOCATE a
,b:PRINT ph$:GOSUB 2020:RETURN

2840 '                              >YG
2850 ' FERTE PAR MONSTRE 3          >YH
2860                                >YJ
2870 k=REMAIN(chr):t(x3,y3)=0:FOR i >WN
=1 TO 20:SOUND 1,100+i,5,15:NEXT:SO
UND 1,1000,15,15,,,30:FOR i=1 TO 40
0:NEXT:LOCATE a,b:PRINT spac$:LOCAT
E x3,y3:PRINT spac$:mon3=0:LOCATE a
,b:PRINT ph$:GOSUB 2020:RETURN

2880                                >ZA
2890 ' TEST MONSTRE 1 , 2 . 3 ?     >ZB
>
2900 '                              >YD
2910 IF dx=x1 AND dy=y1 THEN mon1=0 >LJ
:t(x1,y1)=0:score=score+100:GOSUB 2
030:RETURN
2920 IF dx=x2 AND dy=y2 THEN mon2=0 >LQ
:t(x2,y2)=0:score=score+100:GOSUB 2
030:RETURN
2930 IF dx=x3 AND dy=y3 THEN mon3=0 >LX
:t(x3,y3)=0:score=score+100:GOSUB 2
030:RETURN
2940 RETURN                         >EJ
2950                                >YJ
2960 ' DECOMPTE TEMPS               >YK
2970                                >ZA
2980 decr=decr-2:IF ton=2 THEN ton= >QR
0 ELSE ton=2
2990 PLOT decr,3,0:DRAWR 0,12:SOUND >JG
 ton,100,1,12:IF DECR<116 THEN DI:c
hr=chr+1:vie=vie-1:PEN 2:LOCATE 38,
9:PRINT vie:PEN 1:GOSUB 3020:ERASE
t:GOTO 960 ELSE RETURN
3000 '                              >XF
3010 ' FIN DU TEMPS                 >XG
3020 FOR i= 1 TO 20:FOR j=200 TO 1  >MN
STEP -20:SOUND 2,j,1,12:NEXT j,i:FO
R i= 15 TO 1 STEP -2:SOUND 5,400,55
,i,,,31:LOCATE a,b:PRINT spac$:NEXT
:j=3
3030 FOR i=3 TO 31 STEP 2:LOCATE i, >RH
j:PRINT spac$:NEXT:j=j+2:WHILE j<>2
3:GOTO 3030:WEND:IF vie=0 THEN 3070
 ELSE RETURN
3040 '                              >XK
3050 ' FIN DU JEU                   >YA
3060 '                              >YB
3070 PEN 2:LOCATE 9,12:PRINT"G A M  >QT
E   O V E R"
3080 FOR I=1 TO 2500:NEXT           >TR
3090 CLS:GOTO 4320                  >MJ
3100 '                              >XG
3110 ' REAPPARITION MONSTRE         >XH
3120 '                              >XJ
3130 vr2=3                          >MK
3140 PEN 1:FOR vr1=3 TO 31 STEP 2:W >GY
HILE t(vr1,vr2)<>3:NEXT:vr2=vr2+2:I
F vr2<23 THEN 3140 ELSE 3180
3150 WEND:SOUND 4,250,0,0,5,5:LOCAT >KB
E vr1,vr2:PRINT mon$:IF mon1=0 THEN
 mon1=1:x1=vr1:y1=vr2:t(x1,y1)=4:RE
TURN
3160 IF mon2=0 THEN mon2=1:x2=vr1:y >GX
2=vr2:t(x2,y2)=4:RETURN
3170 IF mon3=0 THEN mon3=1:x3=vr1:y >GE
3=vr2:t(x3,y3)=4:RETURN
3180 oeuf=0:RETURN                  >PX
3190                                >YF
3200 ' INSIGNE "pongo"              >XH
3210 '                              >XJ
3220 RESTORE 3290                   >LW
3230 READ a,b,c,d:IF a=0 THEN 3240  >QP
ELSE PLOT a-20,b-10,2:DRAWR c,d:PLO
T a-18,b-8,3:DRAWR c,d+1:GOTO 3230
3240 RESTORE 3280:PLOT 600,200:FOR  >TH
i=1 TO 14:READ a,b:DRAWR a,b,2:NEXT

3250 PLOT 605,210:FOR t=1 TO 15:REA >BH
D g,l:DRAWR g,l,3:NEXT
3260 FOR g=1 TO 25:MOVE 606,100:DRA >HM
WR 5*COS(g),5*SIN(g),2:NEXT
3270 PLOT 604,106:FOR p=1 TO 11:REA >LE
D k,j:DRAWR k,j,3:NEXT:RETURN
3280 DATA 0,-35,0,20,2,0,0,-40,0,60 >KY
,2,0,0,5,0,-89,0,5,2,0,0,83,0,-7,2,
0,0,-50,3,0,0,-5,2,0,0,-43,-3,-39,0
,2,2,0,0,11,2,0,0,20,2,0,0,50,-2,0,
0,6,-4,0,0,1,6,0,0,-3,2,0,0,-7,0,2,
2,0,0,5,-2,0,0,2,-5,0
3290 DATA 576,230,20,4,576,210,20,4 >JN
,576,230,0,-40,596,235,0,-20,576,18
5,20,5,576,185,0,-20,596,190,0,-20,
576,165,20,4,576,158,0,-20,596,162,
0,-20,576,160,20,-18,576,130,0,-20,
576,120,20,4,576,110,20,4,596,115,0
,10,596,126,-10,-2,576,103,20,4,576
,83,20,4
3300 DATA 576,103,0,-20,596,108,0,- >GF
20,,,,,
3310 '                              >XK
3320 'REGLES - PRESENTATION         >YA
3330 '                              >YB
3340 RESTORE 3690:EVERY 10,3 GOSUB  >FY
```

PROGRAMMES

```
3630
3350 PEN 2:LOCATE 2,24:PRINT SPACE$ >NN
(4);"VOULEZ-VOUS LES PEGLES (O/N) ?
";SPACE$(4)
3360 tou$=UPPER$(INKEY$):IF tou$="" >NF
 THEN 3360
3370 IF tou$="N" THEN CLS:ST=REMAIN >ED
(3):RETURN ELSE IF tou$="O" THEN CL
S:GOTO 3380 ELSE GOTO 3350
3380 INK 1,13:INK 2,2:INK 3,15:PEN >AH
2:LOCATE 10,1:PRINT "*** P O N G O
 !! ***"
3390 LOCATE 3,5:PEN 1:PRINT "VOUS E >YC
TES ......................";CHR$(11)
;pg$
3400 LOCATE 3,9:PEN 3:PRINT "VOUS D >EQ
EVEZ ALIGNER LES ........";CHR$(11)
;diam$
3410 LOCATE 3,13:PEN 2:PRINT "VOUS >GP
POUVEZ DEPLACER LES ......";CHR$(11
);cube$
3420 LOCATE 3,17:PEN 1:PRINT "MAIS >DN
ATTENTION AUX ...........";CHR$(11
);mon$
3430 LOCATE 3,21:PEN 3:PRINT "ET AU >BQ
X ........................";CHR$(11
);oeuf$
3440 LOCATE 8,25:PEN 2:PRINT "APPUY >EG
EZ SUR UNE TOUCHE ..."
3450 IF INKEY$="" THEN 3450 >UE
3460 CLS:PEN 2 >TD
3470 LOCATE 10,1:PRINT "*** P O N >LR
G O !! ***"
3480 PEN 1:LOCATE 15,5:PRINT "DEPLA >ME
CEMENTS"
3490 LOCATE 7,9:PRINT "-> ";:PEN 3: >UY
PRINT"CURSEUR"
3500 PEN 3:LOCATE 10,11:PRINT "+ <E >QF
SPACE> POUR CASSER":PEN 1:LOCATE 7,
16:PRINT "-> ";:PEN 3:PRINT"( ou JO
YSTICK + FIRE )":PEN 1:LOCATE 7,21:
PRINT "-> ";:PEN 3:PRINT"<S> POUR S
UICIDE"
3510 LOCATE 8,25:PEN 2:PRINT "APPUY >EE
EZ SUR UNE TOUCHE ..."
3520 IF INKEY$="" THEN 3520 ELSE CL >BE
S
3530 LOCATE 10,1:PRINT "*** P O N >LN
G O !! ***"
3540 LOCATE 8,5:PEN 2:PRINT cubec$; >CR
"............... 10 pts"
3550 LOCATE 8,9:PEN 3:PRINT oeufc$; >DL
"............. 50 pts"
3560 LOCATE 8,13:PEN 1:PRINT mon$;" >CN
.............. 100 pts"
3570 LOCATE 8,17:PEN 3:PRINT diam$; >UN
CHR$(11);diam$;CHR$(11);diam$;"....
..... bonus !!"
3580 LOCATE 8,25:PEN 2:PRINT "APPUY >EM
EZ SUR UNE TOUCHE ..."
3590 IF INKEY$="" THEN 3590 ELSE CL >CU
S:ST=REMAIN(3):RETURN
3600 >YB
3610 ' MUSIQUE >YC
3620 ' >YD
3630 DI >PJ
3640 IF SUM<>0 THEN 3660 ELSE IF (S >FT
Q(1) AND 7)=0 THEN EI:RETURN
3650 READ f:IF f=-1 THEN FOR i=1 TO >CH
 1000:NEXT:GOTO 3650 ELSE IF f=0 TH
EN RESTORE 3690:SUM=0:GOTO 3640 ELS
E READ h
3660 IF (SQ(1) AND 7)=0 THEN EI:RET >EB
URN
3670 SUM=SUM+1:READ a,b,c:SOUND 17, >LY
a,40/4,14,2,2:SOUND 10,c,40/b,,1,1:
SOUND 1,0,5,0
3680 FOR i=1 TO h:READ a:SOUND 1,a, >CW
40/4,14,2,2:SOUND 1,0,5,0:NEXT i:IF
 SUM=F THEN SUM=0:GOTO 3640 ELSE GO
TO 3660
3690 DATA 28,3,284,1,568,142,142,14 >ZE
2,239,1,478,142,142,142,179,1,358,1
42,142,142,190,1,379,142,142,142,21
3,1,426,142,89,142,239,1,478,142,95
,142,253,1,506,150,106,150,284,1,56
8,142,119,142,213,1,426,142,127,142
,201,1,402,142,127,142,190,1,379,14
2,127
3700 DATA 142,179,1,358,142,127,142 >JA
,190,1,379,142,119,142,379,1,758,14
2,119,142,190,1,379,142,127,284,379
,1,758,150,95,150,284,1,568,142,142
,142,239,1,478,142,142,142,179,1,35
8,142,142
3710 DATA 142,190,1,379,142,142,142 >CH
,213,1,426,142,89,142,239,1,478,142
,95,142,253,1,506,150,106,150,284,1
,568,142,119,142,213,1,426,142,127,
142,201,1,402,142,127,142,190,1,379
,142,119,142,379,1,758,150,127,95,1
,8,284,0.5,568,142,119,95,89,95,100
,95,71
3720 DATA -1,28,3,239,1,478,119,119 >XM
,119,190,1,379,119,119,119,142,1,28
4,119,119,119,159,1,319,119,119,119
,179,1,358,142,106,142,190,1,379,11
3,95,113,213,1,426,106,89,106,213,1
,426,119,84,119,159,1,319,127,80,12
7,319,1,638,159,80,159,284,1,568,15
9,84
3730 DATA 159,253,1,506,159,89,159, >UK
239,1,478,159,95,159,213,1,426,159,
106,159,190,1,379,159,119,159,239,1
,478,159,95,159,179,1,358,142,142,1
42,190,1,379,113,113,113,213,1,426,
106,106,106,169,1,338,119,119,119,1
59,1,319,127,127,127,179,1,358,100,
100
3740 DATA 100,190,1,379,95,95,95,15 >HZ
0,1,301,106,106,106,142,1,284,119,1
19,119,284,1,568,119,119,119,213,1,
426,127,127,127,201,1,402,142,142,1
42,1,15,190,1,379,150,127,95,89,95
3750 DATA 95,95,75,95,95,95,63,95,9 >LC
5,95,1,7,71,0.5,758,95,95,95,89,95,
100,95,1,1,106,2,213,95,1,1,119,2,2
39,95,1,1,127,2,253,95,1,1,142,2,28
4,95,1,15,190,1,379,150,127,95,89,9
5,95,95,75,95,95,95,63,95,95,95,1,7
,71,0.5,758,95,95,95,89,95,100,95,1
,1,106,2
3760 DATA 213,95,1,1,119,2,239,95,1 >FM
,1,127,2,253,95,1,1,142,2,284,95,1,
1,150,2,301,95,1,1,179,2,358,95,1,1
,190,2,379,95,1,1,201,2,402,95,1,1,
190,2,379,95,1,1,213,2,426,95,1,1,2
39,2,478,95,1,1,253,2,506,95,28,3,2
84,1,568,142,142,142,239,1,478,142,
142,142
3770 DATA 179,1,358,142,142,142,190 >KV
,1,379,142,142,142,213,1,426,142,89
,142,239,1,478,142,95,142,253,1,506
,150,106,150,284,1,568,142,119,142,
213,1,426,179,134,179,213,1,426,179
,134,179,190,1,379,159,113,159,190,
1,379,159,113,159,179,1,358,142,106
,142,225
3780 DATA 1,451,142,95,142,213,1,42 >PU
6,142,89,142,190,1,379,142,95,142,1
69,1,338,100,100,100,142,1,284,100,
100,100,150,1,301,95,95,95,190,1,37
9,106,106,106,142,1,284,119,119,119
,190,1,379,127,127,127,179,1,358,14
2,142,142,239,1,478,142,119,142,213
,1
3790 DATA 426,142,127,142,201,1,402 >CA
,142,127,142,190,1,379,142,127,142,
379,1,758,150,127,95,1,8,284,0.5,56
8,142,119,95,89,95,100,95,71,-1,0
3800 ' >YD
3810 ' TABLEAUX >YE
3820 ' >YF
3830 ' TABLEAU No 1 >YG
3840 DATA 3,3,11,3,19,3,29,3,31,3,5 >BY
,5,7,5,13,5,25,5,15,7,17,7,23,7,27,
7,29,7,3,9,5,9,9,9,13,9,15,9,21,9,2
3,9,25,9,3,11,9,11,21,11,23,11,31,1
1,9,13,13,13,17,13,21,13,29,13,31,1
3,5,15,17,15,25,15,11,17,17,17,19,1
7,25,17,27,17,31,17,3,19,7,19,15,19
```

```
,17,19
3850 DATA 25,19,3,21,11,21,21,21,23 >BL
,21,25,21,29,21,0,9,21,3,27,9,5,11,
13,15,21,17,0,0,25,7,7,15,15,5,0,0,
7,7,27,13,9,19,17,11
3860 ' TABLEAU No 2 >YY
3870 DATA 3,3,11,3,23,3,31,3,7,5,11 >HF
,5,15,5,17,5,19,5,27,5,3,7,7,7,9,7,
17,7,23,7,29,7,13,9,19,9,23,9,31,9,
3,11,7,11,9,11,13,11,15,11,21,11,25
,11,29,11,31,11,9,13,11,13,15,13,17
,13,21,13,29,13,5,15,19,15,21,15,23
,15,27,15,7,17,9,17,13,17,15,17,21,
19,31,17
3880 DATA 7,19,17,19,25,19,29,19,3, >FN
21,11,21,19,21,23,21,29,21,0,0,7,9,
27,7,17,15,0,0,15,3,25,17,13,19,0,0
,13,17,25,7,19,19,7,15
3890 ' TABLEAU No 3 >ZC
3900 DATA 5,3,13,3,21,3,5,5,13,5,17 >FT
,5,21,5,25,5,29,5,5,7,9,7,13,7,17,7
,21,7,25,7,29,7,5,9,9,9,13,9,17,9,2
1,9,25,9,29,9,5,11,13,11,17,11,21,1
1,25,11,29,11,5,13,9,13,13,13,17,13
,21,13,25,13,29,13,5,15,9,15,13,15,
17,15,21,15,5,17,9,17,13,17,17,17,2
1,17,25,17
3910 DATA 29,17,9,19,13,19,17,19,21 >EC
,19,25,19,29,19,9,21,17,21,25,21,0,
0,9,5,19,7,5,19,29,15,0,0,29,3,9,11
,25,15,0,0,27,11,19,13,11,15,15,11
3920 ' TABLEAU No 4 >YG
3930 DATA 3,3,13,3,17,3,19,3,23,3,2 >HE
9,3,3,5,7,5,11,5,13,5,19,5,25,5,29,
5,3,7,11,7,15,7,21,7,29,7,31,7,7,9,
9,9,11,9,15,9,23,9,31,9,3,11,7,11,1
1,11,15,11,21,11,25,11,29,11,15,13,
17,13,19,13,21,13,27,13,3,15,7,15,1
1,15,21,15,25,15,29,15,13,17,15,17,
17,17,19
3940 DATA 17,21,17,27,17,29,17,3,19 >BU
,9,19,15,19,21,19,25,19,29,19,7,21,
11,21,23,21,31,21,0,0,9,5,3,9,5,13,
11,13,25,17,0,0,17,7,7,17,27,19,0,0
,27,5,5,17,17,21,19,9
3950 ' TABLEAU No 5 >YK
3960 DATA 7,3,19,3,3,5,13,5,15,5,23 >HY
,5,29,5,5,7,11,7,13,7,17,7,29,7,31,
7,11,9,21,9,23,9,27,9,29,9,31,9,5,1
1,9,11,17,11,31,11,7,13,11,13,15,13
,17,13,21,13,27,13,31,13,23,15,7,17
,11,17,15,17,19,17,27,17,7,19,9,19,
21,19,25,19,29,19,31,19,5,21,17,21,
23,21,29
3970 DATA 21,0,0,5,3,25,3,19,7,13,1 >HJ
3,5,17,0,0,7,7,29,3,23,13,0,0,9,5,5
,15;25,17,15,9
3980 ' TABLEAU No 6 >ZC
3990 DATA 3,5,5,5,7,5,9,5,13,5,15,5 >PJ
,17,5,19,5,21,5,23,5,25,5,27,5,29,5
,5,9,7,9,11,9,13,9,15,9,17,9,19,9,2
1,9,23,9,27,9,29,9,31,9,3,13,5,13,7
,13,9,13,13,13,15,13,17,13,19,13,21
,13,23,13,25,13,27,13,29,13,5,17,7,
17,9,17,11,17,13,17,15,17,17,17,19,
17
4000 DATA 21,17,25,17,27,17,29,17,3 >XT
1,17,3,21,5,21,7,21,9,21,11,21,13,2
1,15,21,19,21,21,21,23,21,25,21,27,
21,29,21,31,21,0,0,11,5,25,9,11,13,
17,21,0,0,9,9,23,11,15,19,0,0,19,7,
17,11,23,17,3,3
4010 ' TABLEAU No 7 >XH
4020 DATA 3,5,5,5,7,5,11,5,13,5,15, >QC
5,17,5,19,5,21,5,23,5,25,5,27,5,29,
7,5,9,9,9,11,9,13,9,17,9,19,9,21,9,
23,9,25,9,29,9,5,11,25,11,29,11,5,1
3,9,13,25,13,29,13,5,15,9,15,11,15,
13,15,15,15,17,15,19,15,21,15,23,15
,29,15,5,17,29,17,5,19,9,19,11,19,1
3,19,15,19
4030 DATA 19,19,21,19,23,19,25,19,2 >QM
7,19,29,19,0,0,9,5,29,5,7,9,25,15,7
,19,0,0,15,9,21,13,17,19,0,0,23,7,1
5,13,17,21,3,3
4040 ' TABLEAU No 8 >YA
4050 DATA 7,3,11,3,17,3,21,3,27,3,3 >PQ
,5,13,5,15,5,17,5,5,7,7,7,11,7,17,7
,21,7,23,7,31,7,9,9,17,9,25,9,3,11,
5,11,7,11,9,11,11,11,21,11,23,11,29
,11,7,13,19,13,29,13,31,13,3,15,7,1
5,13,15,17,15,25,15,3,17,5,17,11,17
,13,17,15,17,17,17,21,17,5,19,7,19,
9,19,15,19
4060 DATA 21,19,23,19,25,19,29,19,7 >LL
,21,15,21,0,0,19,3,7,9,5,13,11,13,2
7,17,0,0,5,3,27,5,17,11,0,0,9,5,19,
9,25,13,31,9
4070 ' TABLEAU No 9 >YD
4080 DATA 3,5,5,5,7,5,9,5,11,5,13,5 >MW
,15,5,17,5,19,5,23,5,25,5,27,5,29,5
,5,9,7,9,9,9,11,9,15,9,17,9,21,9,23
,9,25,9,27,9,29,9,31,9,13,11,5,13,9
,13,13,13,17,13,19,13,21,13,25,13,2
7,13,29,13,5,15,9,15,17,15,5,17,9,1
7,13,17,17,17,21,17,25,17,27,17,29,
17,5,19,9
4090 DATA 19,13,19,17,19,9,21,17,21 >YP
,19,21,21,21,23,21,25,21,27,21,29,2
1,31,21,0,0,21,5,13,9,23,13,13,15,3
1,17,0,0,19,9,5,11,23,17,0,0,25,7,2
7,15,11,17,3,3
4100 ' TABLEAU No 10 >XH
4110 DATA 3,3,5,3,7,3,9,3,11,3,13,3 >LJ
,21,3,23,3,25,3,27,3,5,5,15,5,19,5,
29,5,3,7,5,7,15,7,29,7,5,9,15,9,19,
9,29,9,31,9,3,11,5,11,7,11,9,11,13,
11,15,11,17,11,21,11,23,11,25,11,27
,11,9,13,13,13,21,13,29,13,3,15,7,1
5,21,15,25,15,27,15,5,17,9,17,13,17
,21,17,27
4120 DATA 17,3,19,5,19,13,19,21,19, >GC
25,19,29,19,31,19,5,21,19,21,17,21,
19,21,25,21,0,0,19,7,11,11,13,15,19
,15,0,0,9,7,25,9,17,15,0,0,13,5,27,
9,17,19,7,17
4130 ' TABLEAU No 11 >YA
4140 DATA 29,5,5,7,7,7,9,7,13,7,17, >ER
7,21,7,29,7,5,9,13,9,15,9,17,9,21,9
,29,9,5,11,7,11,13,11,17,11,21,11,5
,13,13,13,17,13,21,13,23,13,25,13,5
,17,11,17,13,17,19,17,21,17,23,17,2
9,17,7,19,27,19,9,21,15,21,17,21,25
,21,0,0,3,3,31,3,3,21,31,21,17,17,0
,0,11,3
4150 DATA 29,13,15,17,0,0,23,3,9,15 >LE
,25,15,15,7
4160 ' TABLEAU No 12 >YB
4170 DATA 7,3,17,3,27,3,5,5,15,5,25 >JD
,5,3,7,13,7,23,7,3,9,5,9,7,9,11,9,1
3,9,15,9,17,9,23,9,25,9,27,9,29,9,7
,11,17,11,29,11,7,13,9,13,15,13,21,
13,27,13,7,15,13,15,19,15,25,15,5,1
7,11,17,17,17,23,17,3,19,5,19,7,19,
9,19,15,19,17,19,19,19,21,19,23,19,
0,0,23,3
4180 DATA 5,11,31,11,31,17,9,21,0,0 >WA
,21,3,15,11,29,15,0,0,9,5,29,7,23,1
3,19,7
4190 ' TABLEAU No 13 >YG
4200 DATA 5,5,15,5,17,5,23,5,29,5,7 >HC
,7,13,7,19,7,31,7,11,9,21,9,3,11,9,
11,15,11,23,11,25,11,27,11,7,13,11,
13,21,13,29,13,13,15,19,15,23,15,5,
17,11,17,15,17,17,17,27,17,31,17,7,
19,9,19,23,19,11,21,15,21,21,21,25,
21,31,21,0,0,9,3,19,11,15,15,7,17,2
9,21,0,0
4210 DATA 17,3,25,9,15,19,0,0,27,5, >PA
5,9,21,17,15,9
4220 ' TABLEAU No 14 >YA
4230 DATA 5,3,17,3,3,5,5,5,7,5,15,5 >HH
,17,5,23,5,25,5,29,5,7,7,13,7,19,7,
25,7,27,7,29,7,11,9,21,9,3,11,11,11
,13,11,15,11,17,11,19,11,21,11,11,1
3,21,13,7,15,11,15,21,15,5,17,7,17,
9,17,11,17,21,17,23,17,29,17,31,17,
3,19,11,19,17,19,21,19,25,19,27,19,
11,21,21
4240 DATA 21,0,0,5,7,31,7,7,19,19,1 >NF
9,23,21,0,0,27,3,15,9,17,17,0,0,17,
```

```
7,3,15,27,15,15,15
4250 ' TABLEAU No 15                    >YD
4260 DATA 3,5,5,5,7,5,11,5,13,5,15,     >LW
5,19,5,21,5,23,5,27,5,29,5,31,5,3,7
,7,7,11,7,15,7,19,7,23,7,27,7,31,7,
3,9,5,9,7,9,11,9,15,9,19,9,21,9,23,
9,27,9,31,9,3,11,7,11,11,11,15,11,1
9,11,23,11,27,11,31,11,3,13,5,13,7,
13,11,13,13,13,15,13,19,13,21,13,23
,13,27,13
4270 DATA 29,13,31,13,5,17,7,17,9,1     >WD
7,15,17,23,17,25,17,27,17,5,19,7,19
,15,19,23,19,27,19,5,21,15,21,17,21
,19,21,23,21,27,21,0,0,9,3,17,3,9,2
1,19,19,29,21,0,0,25,3,13,15,15,15,
0,0,17,7,9,15,25,15,13,9
4280 DI:CLS:INK 1,15:PEN 1:MODE 2:P     >VR
RINT"BASIC PRET":IF arret=1 THEN ER
ASE T:END ELSE END
4290                                    >YH
4300   PRESENTATION                     >XK
4310                                    >YA
4320 arret=0:MODE 1:BORDER 0:INK 0,     >MW
0:INK 1,18:INK 2,2,11:INK 3,25:PEN
2:SPEED INK 4,25
4330 SYMBOL AFTER 32                    >PV
4340 SYMBOL 143,126,255,255,255,255     >NH
,255,255,126
4350 SYMBOL 200,0,0,0,0,0,15,48,64      >AG
4360 SYMBOL 201,0,0,0,0,0,248,6,1       >ZW
4370 SYMBOL 202,0,1,1,2,2,2,2,2         >XF
4380 SYMBOL 203,128,128,0,0,0,0,0,0     >AK
4390 SYMBOL 204,0,0,14,60,20,8,0,12     >AB
4400 SYMBOL 205,128,64,48,12,2,2,18     >DC
,50
4410 SYMBOL 206,2,2,2,2,2,1,1,3         >XH
4420 SYMBOL 207,0,0,0,0,0,1,131,195     >AV
4430 SYMBOL 208,18,17,8,4,228,251,2     >GM
52,255
4440 SYMBOL 209,2,12,240,0,192,32,6     >FD
4,128
4450 SYMBOL 210,3,3,7,7,31,63,127,1     >CT
27
4460 SYMBOL 211,248,255,240,224,134     >NU
,190,254,252
4470 SYMBOL 212,255,255,31,15,15,14     >BY
,31,63
4480 SYMBOL 245,0,0,0,0,60,252,252,     >DY
248
4490 SYMBOL 214,127,255,2,7,15,15,1     >DP
5,7
4500 SYMBOL 246,255,255,0,0,128,128     >GY
,128,0
4510 SYMBOL 216,255,255,1,3,7,7,7,3     >BV
4520 SYMBOL 217,255,254,0,128,192,1     >LM
92,192,128
4530 SYMBOL 218,0,0,0,0,0,0,0,15        >YH
4540 SYMBOL 219,0,0,0,0,0,0,0,224       >ZR
4550 SYMBOL 220,0,0,60,66,159,155,1     >GC
59,131
4560 SYMBOL 221,0,0,0,0,0,128,128,1     >CB
92
4570 SYMBOL 222,21,42,53,106,213,12     >JQ
2,111,43
4580 SYMBOL 223,80,168,88,172,86,18     >KJ
8,100,136
4590 SYMBOL 224,0,0,0,0,0,0,7,28        >YY
4600 SYMBOL 225,65,67,39,39,38,70,1     >EL
31,0
4610 SYMBOL 226,48,24,224,0,0,3,255     >CM
,2
4620 SYMBOL 227,21,21,11,11,13,5,7,     >BG
3
4630 SYMBOL 228,16,16,32,32,32,64,6     >FT
4,128
4640 SYMBOL 229,0,0,0,0,0,3,12,48       >ZE
4650 SYMBOL 230,0,1,14,48,192,0,0,0     >AF
4660 SYMBOL 231,100,136,16,32,32,64     >JG
,128,128
4670 SYMBOL 232,0,0,0,7,31,63,127,2     >CN
54
4680 SYMBOL 233,12,48,64,128,128,0,     >DG
0,0
4690 SYMBOL 234,255,170,85,107,52,2     >FC
9,4,3
4700 SYMBOL 235,255,171,86,172,88,1     >KA
12,64,128
4710 SYMBOL 236,192,0,0,0,0,0,0,1       >ZV
4720 SYMBOL 237,1,1,1,2,12,240,71,2     >CJ
48
4730 SYMBOL 238,1,3,7,31,63,94,120,     >CB
7
4740 SYMBOL 239,252,248,240,224,195     >LQ
,255,0,255
4750 SYMBOL 240,0,0,0,0,0,128,64,22     >BF
4
4760 a$=CHR$(32)                        >CB
4770 m1$=a$+a$+CHR$(200)+CHR$(201)      >AA
4780 m2$=a$+CHR$(202)+CHR$(203)+CHR     >TL
$(204)+CHR$(205)
4790 m3$=a$+CHR$(206)+CHR$(207)+CHR     >TF
$(208)+CHR$(209)
4800 m4$=a$+CHR$(210)+CHR$(211)+CHR     >TG
$(212)+CHR$(245)
4810 s5$=a$+CHR$(214)+CHR$(246)+CHR     >TG
$(216)+CHR$(217)
4820 d1$=a$+CHR$(218)+CHR$(219)         >XT
4830 d2$=a$+CHR$(222)+CHR$(223)         >XJ
4840 d3$=a$+CHR$(227)+CHR$(228)         >XX
4850 p1$=a$+CHR$(220)+CHR$(221)         >XU
4860 p2$=a$+CHR$(224)+CHR$(225)+CHR     >GE
$(226)
4870 p3$=CHR$(229)+CHR$(230)+CHR$(2     >BX
31)+CHR$(232)+CHR$(233)
4880 p4$=a$+CHR$(234)+CHR$(235)+CHR     >HJ
$(236)+CHR$(237)+CHR$(238)+CHR$(239
)+CHR$(240)
4890 p$=CHR$(72)+CHR$(65)+CHR$(77)+     >JB
CHR$(73)+CHR$(68)+CHR$(73)+a$+CHR$(
56)+CHR$(54)
4900 FOR i=1 TO 7:LOCATE i,1:PRINT      >DL
CHR$(143):LOCATE 1,i:PRINT CHR$(143
):LOCATE i,4:PRINT CHR$(143):LOCATE
 i+8,1:PRINT CHR$(143):LOCATE i+8,7
:PRINT CHR$(143):LOCATE 9,i:PRINT C
HR$(143):LOCATE 15,i:PRINT CHR$(143
):LOCATE 17,i:PRINT CHR$(143):LOCAT
E 23,i
4910 PRINT CHR$(143):LOCATE 16+i,i:     >PT
PRINT CHR$(143):LOCATE 25,i:PRINT C
HR$(143):LOCATE 24+i,1:PRINT CHR$(1
43):LOCATE 24+i,7:PRINT CHR$(143):L
OCATE i+32,1:PRINT CHR$(143):LOCATE
 i+32,7:PRINT CHR$(143):LOCATE 33,i
:PRINT CHR$(143):LOCATE 39,i:PRINT
CHR$(143)
4920 NEXT                               >LG
4930 FOR t=1 TO 4:LOCATE 7,t:PRINT      >FE
CHR$(143):LOCATE 31,t+3:PRINT CHR$(
143):LOCATE 26+t,4 :PRINT CHR$(143)
:NEXT
4940 FOR u=1 TO 13:LOCATE u,9:PEN 1     >FF
:PRINT m1$:LOCATE u,10:PEN 1:PRINT
m2$:LOCATE u,11:PEN 1:PRINT m3$:LOC
ATE u,12:PEN 1:PRINT m4$:LOCATE u,1
3:PEN 2:PRINT s5$:LOCATE u+7,10:PEN
 2:PRINT d1$:LOCATE u+7,11:PEN 2:PR
INT d2$:LOCATE u+7,12:PEN 2:PRINT d
3$
4950 LOCATE u+12,10:PEN 3:PRINT p1$     >WE
:LOCATE u+11,11:PEN 3:PRINT p2$:LOC
ATE u+10,12:PEN 3:PRINT p3$:LOCATE
u+7,13:PEN 3:PRINT p4$:NEXT
4960 PEN 3:LOCATE 1,16:PRINT"GRAPHI     >TV
SME FABRICE FLOURY-CHABANE HAMIDI":
LOCATE 10,19:PRINT"PROGRAMME MIKAEL
 HERIN":LOCATE 10,22:PRINT"IDEE DE
LAURENT FLOURY":RESTORE 4980
4970 PLOT 8,12:FOR i=1 TO 4:READ a,     >YH
b::DRAWR a,b,1:NEXT
4980 DATA 0,25,620,0,0,-25,-620,0       >YV
4990 RUN 160                            >YE
5000 '=============================     >XH
===================================
=========
```

CONCOURS·PERMANENT

AMSTAR·20

·LES RESULTATS·

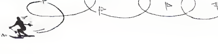


Microïds et Amstar sont dans un état de tristesse qu'il est difficile de vous décrire ; en effet, nous n'avons reçu aucun bulletin contenant toutes les bonnes réponses ! Aurions-nous fait un questionnaire trop compliqué ou est-ce que, par hasard, le ski ne vous brancherait pas trop ? Enfin, nous avons décidé de donner un lot de consolation aux participants n'ayant pas fait plus de 2 erreurs dans leur bulletin réponse.



QUESTIONS	REPONSES
1 – Caroline Attia a été une grande championne de ski ; en quelle année a-t-elle remporté sa dernière victoire ?	1982
2 – Dans quelle ville se sont déroulés les Jeux Olympiques d'hiver ?	Calgary
3 – Dans quel numéro d'Amstar y a-t-il eu un superbe banc d'essai de Super Ski ?	Décembre-Janvier
4 – Dans quelle émission de TF1, Super Ski était-il en vedette, au mois de janvier dernier ?	Télé-Ski
5 – Quel est le nom de l'auteur de Super Ski sur Amstrad ?	Christian Bertrand
6 – En quelle année la société Microïds a-t-elle fait son apparition sur le marché des logiciels familiaux ?	1985
7 – Quelles sont les épreuves disputées dans Super Ski ?	Saut, descente, slalom, slalom géant
8 – Combien y a-t-il de positions différentes du skieur dans Super Ski ?	80





Liste des gagnants :

1 – **Xavier BRELAZ** – ABONDANCE
2 – **Gilles CHETELAT** – RIOM
3 – **Sophie BOUILHAUD** – AVIGNON
4 – **Jean-Michel RISPAIL** – LE PIAN MEDOC
5 – **Eric LAUNARD** – MARTIGUES
6 – **Olivier PEREZ** – CASTELNAU LE LEZ
7 – **Christophe CRACIOT** – SARTROUVILLE

Ils recevront un logiciel Microïds



SKY HUNTER

Arcade

"C'est bien la peine de se saigner aux quatre veines et d'envoyer son fils dans la meilleure académie militaire pour qu'il se fasse capturer dans un coin perdu" rugit l'empereur Spouch. "Calmez-vous votre Magnitude, nous avons envoyé tous les droides disponibles à la recherche du prince Khnorg, nous ne devrions pas tarder à recevoir des nouvelles " dit avec douceur le conseiller royal Al-Kurhn, "Je l'espère pour toi et ta cinquième tentacule".

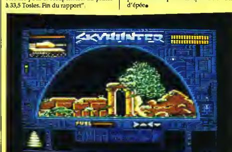
En effet, bientôt, un signal fut perçu : il s'agissait du rapport n° 776 lancé par le meilleur droide de l'univers. Ces droides étaient de merveilleuses machines : elles possédaient 2 processeurs, l'un à technologie RISC et l'autre traitait les réseaux TOU. Les droides possédaient une autonomie complète malgré une consommation importante de kérosyne, le carburant du 30ème siècle.

Ainsi donc, les beeps du contacteur alertèrent le technicien surveillant. Il brancha aussitôt l'enregistrement numérique du rapport.

"Ici droide C5 (touché pensa Al-Kurhn), je me trouve sur la planète Zarth aux coordonnées spatio-différentielles 737, A 320. J'ai appris que le prince Khnorg était emprisonné dans une des nombreuses grottes situées près d'Uv' heha. Le seul moyen pacifique de régler le problème est de retrouver l'épée sacrée, symbole de puissance et de la remettre au chef. Cette épée a été brisée en six morceaux. Ceux-ci sont détenus par des indigènes. Ma prochaine mission consistera à découvrir ces morceaux de métal en évitant les robots de défense disposés un peu partout à la surface de Zarth. Je pense utiliser le char AMZ-30 de l'équipement standard des droides-missions. J'estime le temps nécessaire pour la récupération du prince à 33,5 Tosles. Fin du rapport".

C5 était maintenant à l'intérieur de son char de combat. Il savait que la première étape consistait à trouver le chef. Pour cela, il lui fallait faire sauter une porte blindée à l'aide d'une grenade plutonique. Cette grenade ne faisait pas partie de l'équipement de C5, il devait donc trouver lui-même ce matériel. Finalement, il retrouva le chef qui lui demanda l'Epée Sacrée. C5 se remit en route et s'aperçut bien vite que les autochtones possesseurs d'un morceau d'épée n'accepterait de le céder qu'en échange d'un objet bien précis : la vieille femme voulait un papier, le guerrier une hache, l'extra-terrestre une glace. C5 n'avait aucun problème de discussion avec ces étrangers aux dialectes si variés puisqu'il procédait grâce à un système de petits dessins simplifiés que le premier saturnien venu comprendrait. L'enquête n'était pas simple, les robots de défense pullulaient et l'écran de protection du char faiblissait à chaque rencontre avec ces petits monstres métalliques.

La mission s'annonçait plus difficile que prévu et C5 ne possédait que 3 morceaux d'épée.



Notre avis

Skyhunter est un jeu étrange. Il y a des moments d'action : les recontres avec les petits robots, mais ces instants sont en général assez brefs. Les amateurs d'arcade risquent de rester sur leur faim. Le côté aventure est aussi un peu restreint au niveau de la difficulté. Les connaisseurs auront terminé en un week-end. Dommage car les graphismes sont assez plaisants à regarder.

DESOLATOR

Arcade

Allons bon ! Nous pensions couler des jours paisibles au soleil en famille et les doigts de pied en éventail ! Eh bien, non ! Volatile pas que Kairos le Grand Satan fait encore des siennes et qu'il trouve très drôle, comme gag de l'été, de subtiliser tous les enfants qui traînent sur la planète. Et pour en faire quoi ? Tout simplement les séquestrer derrière des miroirs très mystérieux qui se trouvent dans presque chaque salle de son immense château. Autant vous dire qu'il faut un grand nombre d'enfants pour garnir tous ces miroirs ! Enfin qu'importe, ne paniquons surtout pas car notre célèbre Mac national est là ! (Au fait, je ne sais plus très bien son nom : est-ce Mac Giver, Mac Intosh ou Mac Aron, je ne m'en souviens jamais !). Toujours est-il qu'il n'hésite pas un seul instant à prendre le chemin menant au château avec pour seul équipement sa chevelure blonde (légendaire), sa combinaison rouge (efficace) et ses petits poings cruels (avec les pouces à l'extérieur parce qu'autrement cela fait mal, dixit Marcel celui qui... je sais plus la suite). D'entrée, l'accueil dans le premier niveau du château n'est pas des plus chaleureux ; une horde de gardes bleus se précipitent sur Mac pour le priver de toute énergie sans compter la présence immédiate du pompier qui tente de faire obstruction par le feu mais il est loin d'être invincible (un coup de poing suffira...). Une progression lente et malgré tout relativement simple commence dans le véritable labyrinthe qui constitue le château. En plus des miroirs que Mac découvre et qu'il brise, libérant ainsi les enfants, notre héros peut récupérer un boomerang, de l'énergie ou des fioles possédant de mystérieux pouvoirs. Il rencontre aussi dans certaines salles des croix rouges sur fond jaune qui font office de passages secrets et le transportent instantanément dans une autre salle ce qui n'est pas forcement un avantage car il peut dépasser certaines salles où se trouvent des enfants alors qu'il doit absolument tous les libérer ; de plus, il faut bien noter qu'aucun retour en arrière n'est autorisé alors !...



Une fois Mac parvenu à la fin du premier niveau, il doit affronter le maître des lieux, soit Kairos, qui a la particularité d'apparaître uniquement en forme de tête et en plus il se multiplie le bougre ! Malgré tout, sa destruction est aisée pour Mac qui passe ainsi au second niveau dans l'espoir d'accomplir sa mission et de devenir invincible...



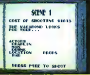
Cette adaptation du jeu d'arcade "Halls of Kairos" de Sega présente un graphisme attrayant et coloré mais elle a également des défauts : le degré de difficulté n'est pas très important, il n'est pas normal de marcher sur les murs ou de devoir se décaler anormalement pour passer une porte et il est très désagréable de se trouver au 4ème niveau dans une voie brusquement sans issue ! Malgré tout, les différentes actions possibles en font un jeu attirant et je vous laisse le plaisir de découvrir les pendules qui suspendent le mouvement des ennemis ou les bombes très sensibles au moindre de vos chatouillis...

STARRING CHARLIE CHAPLIN

Simulation

Que vous ayez 7 ans, 20 ans ou 77 ans, vous avez tous l'âme d'un cinéaste ; d'ailleurs qui peut affirmer n'avoir jamais fait de cinéma, ne serait-ce que dans sa propre vie ?... Par contre, je suis sûre que vous avez tous rêvé à l'époque formidable qu'a été celle du cinéma muet et qu'aucun d'entre vous n'est insensible au charme et à l'émotion qu'a pu développer Charlie Chaplin dit Charlot.

Ce logiciel vous propose donc un grand privilège : vous êtes metteur en scène et vous avez la possibilité de tourner 8 courts métrages avec Charlot pour vedette principale. Le principe est le suivant : vous disposez d'un thème pour lequel vous est signifié le coût du scénario, le coût du tournage et le nombre de scènes à tourner. Prenons un exemple concret avec, par exemple, "The vagabond". Dans ce cas, vous avez 4 scènes à tourner avec pour commencer une scène dans un bar où Charlot, en tant que vagabond cherche du travail. Vous disposez exactement de tout juste une minute pour convaincre le barman d'embaucher Charlot. Une fois la scène tournée, vous pouvez la visionner et éventuellement, si vous n'êtes pas satisfait, vous pouvez la retourner mais attention, gardez bien en tête que votre budget est très serré ! Vient ensuite, le tournage de la 2ème scène dans laquelle notre vagabond au détour d'une de ses innombrables promenades rencontre tout d'un coup son amour, "le coup de foudre, quoi !". Mais comment faire pour attirer son attention ? Bien sûr, Charlot ne manque pas de charme mais les choses commencent à se compliquer lorsque celui-ci apprend que l'élue de son cœur est une enfant adoptée et que sa mère ne voit pas d'un bon œil (que ce soit le droit ou le gauche d'ailleurs) cette liaison. Ceci fait l'objet de la 3ème scène mais comme Charlot n'est pas du genre à lâcher prise, il suit la mère et la jeune fille jusque chez elles afin de plaider sa cause... Cette belle



histoire d'amour connaîtra-t-elle un heureux dénouement ?

Maintenant que votre film est terminé, il vous reste encore à affronter une critique qui est terrible et impitoyable : celle du public. C'est alors dans un décor qui se veut somptueux (grand rideau et tout le tra-la-la) que se passe la grande première et dès le lendemain apparaît le verdict dans les journaux : bénéficiaire ou déficitaire ? Quoi qu'il en soit, il vous reste encore 7 scénarios pour faire vos preuves ou pour faire fortune...

Notre avis :

Il y a longtemps que ce logiciel était annoncé et nous nous disions : Ah, voilà quelque chose qui risque de changer et d'être original. Seulement, en découvrant les rares possibilités d'action que nous avons, nous sommes quelque peu déçus ; ne diriger qu'un seul acteur (sans beaucoup de moyens) dans une seule scène est très frustrant pour un metteur en scène ! De plus, les graphismes sont moyens mais on peut dire que l'animation retrace relativement bien les attitudes de Charlot et la musique, quant à elle, est réussie ! Dommage...



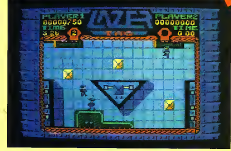
THE FLINTSTONES

Arcade/Aventure

La préhistoire ressemblait beaucoup à notre époque à en croire ce jeu. Vous connaissez certainement les Pierrafeu, une famille célèbre dans le monde du dessin animé ou non. Fred est le père, il est très préoccupé par les parties de bowling. Wilma, sa femme, est un peu la tête pensante de la famille. Quant à Pebbles c'est la petite dernière, elle est très turbulante.
Le week-end est arrivé, Fred pense déjà à la partie qu'il va disputer avec son ami Barney. Mais Wilma lui rappelle sa promesse de repeindre le mur avant l'arrivée de sa belle-mère. Evidemment, cela ne ravit pas Fred, mais une promesse est une promesse. Plein d'entrain, Fred se saisit d'un pinceau et commence par le tremper dans le pot de peinture. Ensuite, il commence par revêtir d'une couche uniforme l'extrémité du mur. Lorsque le pinceau est sec, il doit aller le réimprégner. Tout se déroulerait plutôt bien si Pebbles n'avait pas la mauvaise idée de sortir de son parc et d'inscrire des graffitis sur le mur fraîchement repeint. Fred doit donc surveiller à la fois le temps, la quantité de peinture et sa fille ! Cela fait beaucoup à la fois. De plus, à chaque fois que Fred ramène sa fille dans son parc le pinceau se déplace et rebondit sur place.
Pour ne pas trop perdre de temps (qui est compté bien entendu) Fred adopte une méthode particulière : il commence par peindre la partie supérieure du mur grâce à l'échelle et laisse sa fille maculer le mur d'autant de graffitis que nécessaire à son amusement. Une fois la partie supérieure achevée, il suffit de descendre, puis de s'attaquer à l'autre moitié.
Une fois le travail achevé (en n'oubliant pas le moindre pixel !) Fred reçoit les félicitations de sa femme et peut utiliser sa voiture (à pieds) pour se rendre au bowling en compagnie de son copain Barney. Malheureusement, la route est semée de cailloux (c'est normal à l'âge de pierre). Alors la roue de pierre s'échappe et il faut utiliser un cric spécial pour remettre l'ustensile en place. Comme le temps est chronométré il est préférable que cet incident ne se reproduise pas trop souvent. Sinon vous auriez droit à une plaisanterie sur votre manière de conduire.
Enfin, arrivés au bowling, nos deux héros s'empressent de se lancer dans une partie déchaînée. Pour cela, il faut déterminer la position du joueur sur le terrain puis l'effet donné à la boule afin qu'elle puisse atteindre toutes les quilles. La partie peut alors commencer.
Mais le jeu n'est pas terminé pour autant puisque 2 épisodes attendent encore le pauvre Fred.

Notre avis :

Les adaptations de bande dessinée se portent bien. The Flintstones en est la preuve. Il s'agit d'un jeu plutôt original, possédant des graphismes satisfaisants et une animation correcte.



LAZER TAG

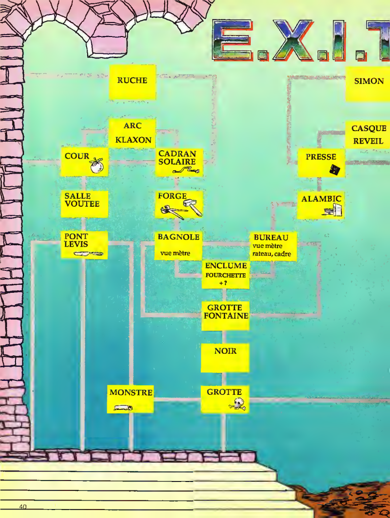
Arcade

Comment ne pas être attiré par ce nouveau jeu en salle. Tirer sur des cibles mobiles et humaines en sachant qu'aucune goutte de sang ne sera versée est particulièrement émouvant pour un pacifiste guerrier tel que moi. Le principe est tout à fait connu et bien au point : chaque compétiteur porte un harnais à cellule photo-électrique et tient à la main un pistolet lanceur de rayons lumineux. La partie se déroule dans un endroit clos propice aux rencontres impromptues. Maintenant, all is right. Let's go ! Tout d'abord, vous démarrez en bas de la salle. Vos adversaires eux apparaissent dans un nuage de petits points. N'ayez pas d'hésitation, tirez leur dessus : ils sont venus pour cela. Lorsqu'ils sont touchés, leurs bras se lèvent et ils sont éjectés de l'arène. Il y a un temps limite pour parvenir au bout du chemin. (It's a long way...) et il vaut mieux ne pas traîner si l'on tient à poursuivre le jeu. D'autant que vos "collègues" sont également armés du pistolet innofensif cité plus haut. A chaque fois que vous êtes touché, vous perdez une vie sur les 6 qui vous sont allouées au départ. Bien que néophyte (votre grade à l'initialisation du jeu) vous connaissez quelques uns des pièges qui enluminent l'action, certains murs réfléchissent les rayons selon la célèbre loi de Descartes. Ceci a pour effet de soit atteindre un adversaire hors de portée, soit de vous faire toucher par vos propres rayons. On remarque des objets étranges et tourbillonnants qui présentent l'avantage de multiplier le rayon initial en 2 ou 4 parties. Ainsi, il suffit d'en lancer un pour toucher 4 adversaires simultanément. Cette possibilité est si intéressante que l'on resterait bien sur place si le chronomètre n'imposait pas sa loi implacable. Au detour de vos tribulations entre deux tirs agressifs, vous perdez le temps d'un ramassage d'équipement toujours appréciable en cas de perte de vie ou de temps. Une fois parvenu au bout, le temps restant est décompté et vos points augmentent en proportion. Soufflez un peu et partez maintenant à l'assaut de la seconde partie si seconde partie il y a. Cet épisode est intitulé "Target" (la première partie c'est "Schoot out"). Là vous ne déplacez pas votre personnage, il déambule seul. En revanche, le tir n'est pas automatique. Les adversaires apparaissent de manière aléatoire, vous devez les toucher en une seule fois de préférence car vos tirs sont décomptés. Le parcours terminé, on vous donne le nombre de vos effectifs ainsi qu'un pourcentage d'efficacité. C'est la multiplication de ces 2 nombres qui donne le montant de votre bonus.
Ensuite, si vous passez avec succès ces épreuves, votre grade augmente et vous devenez "Beamer" avec la même série mais comprenant des difficultés supplémentaires : tirs des adversaires plus nourri et des véhicules qui traversent sans prévenir●

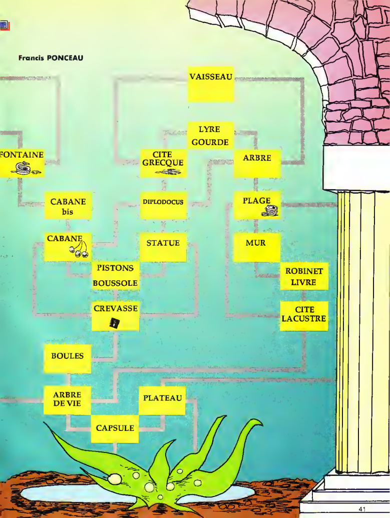


Notre avis :

Lazer Tag emprunte son nom au celebre jeu en temps réel qui connait un grand succès aux Etas-Unis. Le jeu est plutôt correctement réalisé au niveau graphique et sonore. En revanche, l'animation n'est pas tres rapide et il y a parfois des blocages inexplicables. Mais le gros défaut de Lazer Tag est sans douta sa facilité. On parvient sans trop de peine au niveau professionnel (même moi j'y arrive) alors une certaine lassitude doit pouvoir vous envahir sans remords.


E.X.I.T
RUCHE
SIMON
ARC
KLAXON
CASQUE
REVEIL
COUR
CADRAN
SOLAIRE
PRESSE
SALLE
VOUTEE
FORGE
ALAMBIC
PONT
LEVIS
BAGNOLE
vue mètre
BUREAU
vue mètre
rateau, cadre
ENCLUME
FOURCHETTE
+ ?
GROTTE
FONTAINE
NOIR
MONSTRE
GROTTE

Francis PONCEAU



ATOMIK

Arcade

"Tiens voila un casse-briques", m'écriai-je d'une voix aussi monocorde que chaleureuse. En effet, le logiciel qui s'étalait devant moi avait toutes les apparences d'un jeu arkanoïdien : un mur de tous les côtés, une raquette, des balles. Bref, la panoplie complète. Il n'y a pas grand-chose d'original à ajouter pour cette version tardive. A signaler une option peu orthodoxe : la possibilité de jouer à 2, les raquettes se déplaçant sur un demi-terrain. Les parties se déroulent de manière immuable ; la raquette de départ comprend une balle et une balle. Je m'explique : la première balle est celle que l'on trouve habituellement et qui se contente de rebondir un peu partout. La seconde est un vrai projectile détruisant les briques récalcitrantes ou baladeuses. En effet, au sommet de l'écran les briques remuantes sont insensibles à la balle ordinaire (celle qui rebondit). En les détruisant vous obtenez des parcours supplémentaires : l'ouverture du bas de l'écran se bouche et empêche ainsi la balle de se perdre. Les pouvoirs diffèrent selon la couleur. Il y a 3 niveaux de vitesse de déplacement, une option 1 ou 2 joueurs, le choix joystick ou clavier.



Un éditeur de tableaux vient compléter les accessoires.

Notre avis :

On ne peut pas dire qu'Atomik soit nul. Le programmeur qui l'a créé estime certainement avoir fait un bon travail. Mais ce n'est pas le cas. Ce logiciel n'est pas digne d'être commercialisé sous cette forme. La présentation est inexistante, le graphisme misérable, les déplacements saccadés et l'intérêt est nul. Conclusion : à éviter à tout prix, c'est peut-être contagieux.

IMPACT

Arcade

Nous pouvons distinguer deux grandes catégories dans les sorties de logiciels : vous avez ceux qui partent d'un scénario original et qui essayent d'apporter un plus dans la progression des résultats obtenus par rapport à une machine et vous avez les logiciels qui se rattachent aux bons vieux classiques qui vous font toujours le même effet c'est-à-dire que vous vous y laissez prendre...

Cette fois, le logiciel concerné est un casse-briques qui vous propose quand même 80 écrans ; comme dans tout casse-briques qui se respecte, certaines briques se détruisent avec un seul coup de balle, d'autres avec plusieurs et d'autres encore







sont parfaitement indestructibles. Ce qui est original dans Impact, ce sont les petits plus : par exemple, certaines briques lâchent un symbole "⊔" jaune qui incrémente un tableau se situant sur la partie droite de l'écran ; ce sont les options disponibles et ainsi suivant la case (il y en a 9) qui s'allumera au cours du jeu vous pouvez réduire la vitesse de la balle, l'immobiliser pendant 2 s. sur votre batte, diviser votre balle en 3 ou éclairer les briques invisibles car, mais oui, il y a aussi des briques invisibles ! Un autre petit plus qui n'est pas évident à obtenir : dans certains écrans, il y a 5 briques portant respectivement les lettres B-O-N-U-S si vous parvenez à toucher les briques dans l'ordre des lettres alors c'est l'Amérique (ou presque !) car vous récupérez un super bonus...

Enfin, pour compléter ce casse-briques qui aurait pu être tout bêtement une suite d'écrans, vous avez la possibilité de créer vos propres tableaux grâce à un éditeur qui vous permettra d'avoir accès à toutes sortes de difficultés...

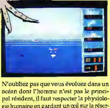
Notre avis :

Si vous êtes vraiment saturé de casse-briques, ce n'est pas la peine d'insister car Impact ne vous capturera pas très longtemps ; en effet, le déplacement de la balle n'est pas très rapide mais heureusement il y a des ennemis qui tombent pour bloquer votre balle et qui augmentent la difficulté. Le graphisme est correct, mais par contre le choix des couleurs n'est pas des plus réussi.



AQUANAUTE

Arcade/Aventure

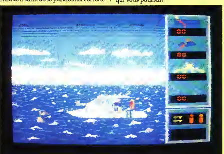


Un petit plongeon dans l'océan, cela vous dirait ? Bien, en route, la tenue de plongée est prête : bouteilles, palmes et masque sont endossés. Il ne reste qu'à se laisser couler au fond d'une mer limpide et chaude. Pourquoi ne pas ajouter un peu de piment à cette aventure aquatique. Le but de tout cela est de retrouver un trésor enfoui d'une valeur de 1 000 000 de dollars. Il est toujours agréable de recevoir une petite récompense pour des efforts importants. Après avoir récupéré une clé indispensable à l'ouverture du coffre ainsi qu'une bouteille d'oxygène, vous vous lancez enfin dans les eaux bleues.

Là, un premier danger : des lignes terminées par des hameçons vous paralysent au moindre contact. Ce n'est pas le moment de se laisser prendre au piège puisque le temps est compté. Enfin vous parvenez à échapper aux lignes et vous voilà maintenant confronté à une série de poissons qui vous barrent la route. Le plus dangereux des trois est sans conteste le requin, mortel au toucher. Les autres poissons sont moins agressifs mais il est préférable de les éviter. Après le flot de poissons, c'est la vague de mines. Il faut avoir tout de suite le réflexe de se mettre en position horizontale afin d'esquiver la première rangée de mines très rapide. Ensuite il suffit de se positionner correctement pour limiter les dégâts. Prochaine étape : les murènes, elles s'échappent d'une formation rocheuse et sont de réels dangers pour votre petit corps. En descendant encore un peu plus bas vous découvrirez les coffres contenant le trésor. Puisque vous possédez la clé, il n'y aura pas trop de problèmes pour l'ouverture. (De la politique dans Amstar ?) Par contre, il ne faut pas hésiter à mobiliser ses forces les plus vives afin d'échapper à la pieuvre qui vous poursuit.



N'oubliez pas que vous évoluez dans un océan dont l'homme n'est pas le principal résident, il faut respecter la physiologie humaine en gardant un œil sur la réserve d'oxygène, gaz précieux pour vos poumons. De plus lors de la remontée du trésor, il faudra respecter les paliers de décompression (4 x 10 secondes) sans faire un seul mouvement. Gare à l'ivresse des profondeurs qui vous guette lors d'une plongée trop profonde ! Au retour, les adversaires ont changé, il y a de petits poissons électriques, des méduses urticantes qui vous paralysent presque complètement. Enfin des plongeurs vous ont repéré et vous tirent dessus alors que vous êtes sans défense.



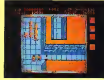
Notre avis :

Aquanaute n'a rien de révolutionnaire ni dans son graphisme, ni dans son scénario. Il s'agit d'un jeu honnête qui vous délassera pendant les prochaines vacances. Il est dommage de ne posséder qu'une seule vie car les trajets sont parfois lassants à force de se répéter.



SHACKLED

Arcade



Vive les vacances ! Le soleil, les palmiers, les palmes, le tuba, la mer, les petits oiseaux... et la tranquillité !
Je m'allonge voluptueusement sur ma chaise longue pour faire ma sieste qui est programmée tous les jours de 14 à 16 heures lorsque soudain je perçois un appel extra-sensoriel ! Dans un premier temps, je me dis : zut ! je suis en vacances, ils peuvent bien se débrouiller sans moi... Mais cette perception est tellement insistante que je ne peux pas ne pas y répondre. D'un pas alors nonchalant, résigné mais néanmoins rapide, je me dirige vers mon bungalow afin de brancher mon vidéophone. Ah, l'heureuse époque où il suffisait de ne pas avoir le téléphone pour ne pas être joints ! Les terriens du XXe siècle ne peuvent pas s'imaginer la chance qu'ils avaient.

La connexion est à peine établie que mon chef m'intime d'un ton qui n'admet aucune réplique de me rendre immédiatement au château mystérieux. Ah, il y avait longtemps qu'il ne nous avait pas dérangé celui-là ! Toujours est-il que je dois aller libérer tous mes petits camarades qui sont bêtement retenus prisonniers dans les innombrables cellules qui composent le château. Je découvre les premiers assez rapidement et nous continuons tous ensemble les recherches (nous sommes alors à la queue -leu-leu !). Il faut vous dire que le fait qu'ils s'enchaînent ainsi à moi ralentit ma progression et dès qu'un ennemi se présente, je tire sans aucune sommation car j'aurai alors rapidement le dessous... Deux autres choses sont aussi obligatoires : trouver des clés pou passer certaines portes et ne pas rester trop longtemps au même niveau car il se passe alors des choses bizarres. Je sens que je perds rapidement de l'énergie mais, heureusement, certains ennemis abattus me permettent d'en récupérer. Enfin, à chaque fois que je trouve une sortie, un écran me montre concrètement le nombre de personnes que j'ai délivrées... ce qui n'est pas forcément très encourageant mais qu'importe, j'ai quand même 112 écrans à visiter.

Notre avis

Cette adaptation de jeu de café nous permet d'avoir sur nos écrans, un logiciel de style Gauntlet ! Encore un, me direz-vous, et vous n'aurez pas tort d'autant plus que tant que vous n'avez pas sélectionné l'icône pour aller vite, vous vous déplacez vraiment lentement ! De plus, les graphismes et les couleurs n'ont rien de transcendant alors pas d'insomnie pour ce jeu !

20 000 LIEUES SOUS LES MERS





Le Nautilus glissait silencieusement dans les espaces noirs de l'océan. A son bord, mis à part l'équipage et le capitaine Nemo on trouvait le professeur Aronnax et ses compagnons Ned Land et Conseil. Tous trois avaient été enlevés il y a de cela quelques jours alors qu'ils étaient à la recherche d'un monstre marin. Prisonniers du vaisseau sub aquatique, les 3 héros réagissent différemment. Ned Land est assez vif et il risque fort de s'attirer les foudres de Nemo, personnage plutôt taciturne et secret. Conseil s'habitue à la vie étrange à l'intérieur de la grande carcasse d'acier. Quant à Aronnax, il est tout à fait fasciné par Nemo et le Nautilus. Il espère voir le plus grand nombre de choses et pouvoir les rapporter au monde extérieur. Pour cela, il note régulièrement sur un carnet les informations qu'il peut obtenir en questionnant Nemo ou en observant attentivement ce qui se passe autour de lui. Aronnax ne connaît pas le cap suivi, il dispose d'une carte et de jetons numérotés de 1 à 10. Ceux-ci permettent de repérer l'emplacement supposé du sous-marin. La boussole peut aider le professeur à observer les changements de direction.

Le Nautilus comprend 4 lieux principaux : le salon, la bibliothèque, la salle des machines et le kiosque.

Le salon possède un hublot de grande taille qui permet d'observer très facilement les beautés du monde aquatique. Aronnax trouvera également dans cette pièce un indicateur de vitesse et de profondeur. Ce dernier instrument est très utile, il faut en tenir compte afin d'éviter les montées vers le kiosque lors d'une plongée ce qui aurait pour effet de vous envoyer passer quelques jours dans votre chambre. A partir du salon, il est possible de rejoindre la bibliothèque. Sur les rayonnages il y a un certain nombre de livres traitant de sujets divers tel le Pôle Nord, l'Equateur, Cook, la Pérouse. Il suffit parfois d'ouvrir un de ces ouvrages pour que le capitaine commence une discussion avec Aronnax. En général, l'échange est plutôt bref et bientôt Nemo demande à Aronnax de se retirer. Dans cette pièce trône un orgue. Le professeur devra essayer de jouer l'air préféré du capitaine pour que celui-ci s'amadoue. La salle des machines est aussi assez mystérieuse. Le timonier ne parle pas un mot de français et ne sera d'aucune aide à Aronnax dans le cas où Nemo autorise la manœuvre du Nautilus. Il faut savoir que le volant en acier permet l'orientation en degrés du bâtiment, le levier supérieur est utilisé pour modifier la vitesse, l'autre levier agit sur la profondeur. Mais il faut surtout que le professeur ne touche pas aux commandes sans la permission du capitaine.

Si le Nautilus est en surface, la longue-vue permet de mieux observer les terres qui passent à la portée du sous-marin. Aronnax pourra même obtenir la permission du capitaine pour aller à la découverte de l'île.

Le scaphandre qui se trouve dans le salon doit être utilisé pour les sorties sous-marines. Dans ce cas il faut faire très attention aux requins qui pullulent toujours. Le voyage vers l'inconnu se poursuit. Quel monde fascinant ou quelles monstruosités vont pouvoir découvrir Aronnax et ses compagnons ? Allaient-ils pouvoir échapper au capitaine et revenir dans le monde "normal" ?



Notre avis !

C'est un pari difficile que celui de reprendre une œuvre telle que 20 000 lieues sous les mers. Le joueur est totalement livré à lui-même. Il doit fouiller, observer et obéir au capitaine. Malheureusement, la crédibilité de l'histoire n'est pas assurée par des déplacements de personnages assez étonnants (le capitaine est capable d'être quasiment en même temps dans la bibliotheque et dans la salle des machines !). Mais surtout les graphismes sont le point noir de ce logiciel : couleurs assez laides et tracé très fouilli qui est visiblement le résultat à peine modifié d'un transfert direct d'images d'une machine à une autre.

REUSSIR

Educatif

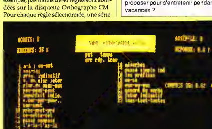
Réussir ce n'est pas un logiciel mais toute une gamme de produits qui a été mise au point par une équipe d'enseignants et d'informaticiens dans une école de Loire-Atlantique. Voici les titres qui sont disponibles pour l'instant, sachant qu'après les grandes vacances, cinq nouveaux titres viendront grossir le catalogue : Orthographe CE, Orthographe 6eme-5ème, Orthographe CM, les 4 opérations et Mathématiques CM. Il se trouve que pour chaque logiciel le même programme est utilisé à la base ; nous allons donc en voir un plus particulièrement en considérant que la grille suivie est générale.

Première particularité : sur chaque disquette, il est possible d'enregistrer 14 noms ce qui veut dire que l'on pourra suivre et voir la progression de 14 élèves sur une disquette car, au menu principal, à côté de chaque sujet traité se trouvent inscrits, pour l'élève considéré, le pourcentage de réussite pour chaque série d'exercices ainsi que le niveau de compréhension d'une règle d'orthographe, par exemple. En effet, pour une même règle, suivant les réponses aux exercices et le temps de réponse, la règle sera incomprise, comprise, acquise ou assimilée. Le but sera bien sûr d'obtenir la dernière mention pour toutes les règles. A noter qu'il sera également possible de visualiser les pourcentages de réussite et la progression de l'élève sous forme de graphiques.

Pour ce qui est des règles étudiées, tout le programme est couvert puisque, par exemple, pas moins de 40 règles sont abordées sur la disquette Orthographe CM. Pour chaque règle sélectionnée, une série de 4 exercices (choisis de manière aléatoire) sera à effectuer. En cas d'erreur, l'ordinateur va aider l'élève à rectifier sa faute en lui posant des questions pour le guider vers la bonne réponse. Les résultats etant enregistrés sur la disquette, il sera ensuite toujours possible de retravailler la règle un autre jour.

Notre avis

Cette série de logiciels nous paraît très intéressante pour faire progresser de manière efficace un élève à condition qu'il travaille régulièrement une demi-heure par jour. Par ailleurs, bien que les différents écrans de travail soient présentés de manière classique, ils sont suffisamment clairs et aérés pour ne pas être rébarbatifs. Oserai-je les proposer pour s'entretenir pendant les vacances ?



AS

6 MOIS — 5 MOIS — 4 MOIS

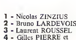
David EHRET	Laurent SOULAIROL	Stéphane BIANCHI

ARKANOID	999 290	Nicolas ZINZIUS
KRAKOUT	1 302 490	Bruno LARDEVOIS
RENEGADE	611 850	David DUPRAT
RYGAR	691 500	Laurent ROUSSEL
SPACE HARRIER	5 999 860	Christian SUARD
SUPER SKI	Saut : 116.5 m Points : 6270	Gilles PIERRE et Jean-François LOIN
WINTER GAMES		
– Biathlon	1.44	Stéphane BIANCHI
– Bobsled	14.44	Laurent SOULAIROL
– Speed Skating	0.26.0	David EHRET
– Sky Jump	236	Yannick SCHLICHT
WONDER BOY	142 810	Laurent FINAND

3 MOIS

1 - Nicolas ZINZIUS
2 - Bruno LARDEVOIS
3 - Laurent ROUSSEL
4 - Gilles PIERRE et Jean-François COIN

5 - Gobest et Stef



6 - Laurent FINAND
7 - Christian SUARD

2 MOIS

LES NOUVEAUX PRETENDANTS AU TRONE

6 — 7

Doué ? C'est ce que vous croyez ! Ce n'est pas parce que vous avez atteint 251 317 points à votre Pac Man favori que vous êtes le plus fort...

Envoyez-nous vos meilleurs scores, accompagnés d'une photo d'écran et en attestant que vous ne trichez pas ! vous monterez peut-être sur la plus haute marche de notre podium. Une photo d'identité peut accompagner votre envoi avec le risque de la voir publiée dans la revue...

Le tableau ci-dessus fait apparaître les meilleurs scores qui nous ont été envoyés. Mais attention ! La liste des jeux présentés dans le tableau n'est pas figée : à vous de la faire grandir en nous apportant de nouveaux records, ce qui ne doit pas vous empêcher de continuer à combattre pour améliorer les anciens records !

Alors, tous à vos joysticks...

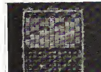
MENTION SPECIALE POUR RECORD EXEMPLAIRE A GRYZOR : 999 000 POINTS !



Raphaël PELERIN

"Testés dans Amstar"

ARKANOID II
Arcade



Testé dans Amstar n° 10

Arkanoïd II possède quelques "plus" par rapport à son aîné. Les graphismes sont très fouillés (dégradés multicolores. Vaus décoré). Musique et animation sont, à mon avis, moins bonnes que sur la première partie. En effet, la balle et la raquette sont plus lentes et le déplacement du Vaus est légèrement saccadé.
Mais ne chipotons pas, ce casse-briques est très agréable à jouer et devrait permettre aux fanatiques de se défouler à loisir.
P.S. : il y a également une pause (elle n'est pas indiquée dans la notice), il s'agit de la touche ENTER pour stopper le jeu et SHIFT pour débloquer.

Réf. IN 007/06161 - cassette 103 F
Réf. IN 007/06163 - disque 166 F

BLOOD VALLEY
Arcade/Aventure

Testé dans Amstar n° 20

Un esclave a été choisi parmi les plus robustes. Celui-ci est lâché dans la vallée de Gad et il doit s'en échapper avant d'être rejoint par la meute des chiens de l'enfer abominables créatures cracheuses de feu. En général, cela ne pose pas de problèmes, mais cette fois ci vous avez décidé de corser le jeu en choisissant un adversaire plus coriace. Justement vous pourrez jouer le rôle de cet adversaire. Vous serez un barbare, un prêtre ou un voleur. Chaque esclave possède ses propres ordres de mission, mis à part bien sûr d'échapper à l'Archveult.

Réf. IN 149/06160 - cassette 104 F
Réf. IN 149/06162 - disque 156 F



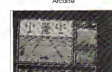
CHAMPION CHIP SPRINT
Simulation

Testé dans Amstar n° 21

Après avoir chauffé le moteur, c'est le grand départ ; il va falloir que je me concentre fortement et que je fasse de sérieux entraînements car les voitures Drones qui sont pilotées par l'ordinateur ne font preuve d'aucune défaillance : elles font toujours leur tour de circuit dans les meilleures conditions. Dur, dur ! par ailleurs, je me rends bien vite compte qu'il ne suffit pas de mettre toute la gomme au départ dans la ligne droite car les virages sont très serrés et la conduite de la F1 très sensible à toute demande.

Réf. IN 147/06128 - disque 161 F

ATF
Arcade



Testé dans Amstar n° 19

Sur un monde inconnu constitué de plusieurs petites îles, une guerre longue et difficile se déroule. Un des deux camps, le vôtre, vient de lancer une fabuleuse arme à elle seule capable d'anéantir les forces adverses à condition d'être conduite par un pilote d'exception. Qui c'est y qui s'y colle ? Vous bien sûr ! Avant de vous lancer à corps perdu dans la bataille, il faut examiner les rapports de force afin de déterminer la meilleure stratégie. Ensuite, il faut remplir les réservoirs, les soutes et les magasins. Pour le fuel, n'hésitez pas à mettre le maximum. La répartition des missiles se fait selon votre bon plaisir en sachant que les ASRAMM sont téléguidés alors que les MAVERICK pointent sur une cible déterminée à l'avance.

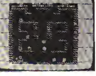
Réf. IN 050/06047 - cassette 104 F
Réf. IN 050/06049 - disque 160 F

BUBBLE BOBBLE
Arcade

Testé dans Amstar n° 19

Nous sommes deux frères : Bob et bub à la recherche de nos copines. Malheureusement elles se sont cachées et nous devons parcourir plus de 100 pièces avant de les retrouver.
Horreur, les horribles Bullies ont envahi notre décor : elles sont partout ces sales bêtes. Que pouvons nous faire pauvres petits brontosaures, contre cette marée ? Ne vous inquiétez pas, nous avons une arme secrète : les bulles. Eh oui, c'est un procédé que nous nous transmettons de père en fils. Il suffit de "cracher" une bulle et de capturer l'adversaire à l'intérieur. Ensuite, un bon coup de tête et la bulle est expédiée aux quatre coins de l'écran.

Réf. IN 174/06081 - cassette 97 F
Réf. IN 174/06083 - disque 161 F



DARK SCEPTRE
Arcade/Aventure



Testé dans Amstar n° 20

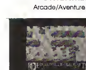
A la tête d'une armée de guerriers, vous avez décidé de retrouver le sceptre et de le détruire. Il y a également d'autres équipes parties à la course au sceptre. On trouve les Verdino, les Gnsuls, les Kuanos, etc. N'oublions pas les Umbrargs qui sont les seigneurs des Ténèbres. Dans chaque équipe on trouve différentes catégories : les Thones ou nobles, sans eux les hommes risquent de déserter ; les Mystiques qui possèdent des pouvoirs magiques. Il y a également les esclaves, les fous, les bourreaux. Chaque personnage possède sa propre personnalité et ses propres caractéristiques. Vous êtes le commandant, c'est donc à vous de diriger correctement les personnages afin de mener à bien la quête du St Sceptre.

Réf. IN 322/06330 - cassette 97 F
Réf. IN 322/06328 - disque 161 F

"Testés dans Amstar"

ENLIGHTENMENT

Arcade/Aventure



Testé dans Amstar n° 20

Le jour ou le druide Hasnnaxx a boute le demoniaque Acamontor hors du royaume de Belorn, il aurait mieux fait de se casser le coude. 103 années sont passées et le representant du diable est de retour sur Terre pour semer la terreur et les Kartines. Le vieux Hasnnaxx qui va tout de meme sur ses 2050 ans se sent-il encore d'attaque pour se lancer dans cette folle équipee ? Quelle question ! Druide toujours prêt ! Mais pour rejoindre la ville d'Ishmar, lieu du combat final, il faudra traverser de vastes territoires peuples de demons ou de morts-vivants. Les passages entre chaque domaine (montagne, désert, marais, cimetiere) se font par une simple porte. Il va falloir en franchir plusieurs avant de rejoindre la tour où se cache Acamontor.
Le nombre de sorts rend le jeu tres interessant et l'on est vite contaminé par le virus de l'aventure.

Réf. IN 174/06332 - disque — 161 F

EYE

Stratégie

Testé dans Amstar n° 18

Le plateau de jeu est formé de deux plateaux ajourés et superposés au dessus d'un disque coloré. Les plateaux peuvent tourner indépendamment l'un de l'autre et ceci dans le sens normal ou inverse des aiguilles d'une montre. Les disques sont percés de 8 trous en forme d'arcs de cercle ; l'ensemble donne un effet de "tourbillon" puisque les motifs se croisent et laissent apparaître des cases de couleurs. Chacune des 8 couleurs occupe une formation precise pour une position donnée des disques. On distingue 4 figures : le cercle, la spirale longue, la spirale courte et la ligne droite. Chaque couleur occupe 4 cases sur le plateau, et il s'agit, dans la version à deux joueurs, de poser ses pions (d'une couleur particulière) sur les cases correspondantes.

Réf. IN 290/05983 - cassette — 111 F
Réf. IN 290/05985 - disque — 167 F



GEE BEE AIR RALLY

Simulation

Testé dans Amstar n° 21

Vous restez assez prés du sol pour apercevoir les balises qui jalonnent le parcours. Il est conseillé de ne pas trop s'eloigner du chemin car le chronometre se met à fonctionner quatre fois plus vite. Bientot vous apercevrez vos adversaires qui volent un peu moins rapidement que vous. Ainsi il vous sera facile de passer en tête. La plus grande difficulté reside dans le depassement : il faut manœuvrer astucieusement pour passer a cote, au-dessus ou au-dessous des autres appareils. Si vous heurtez trop souvent les concurrents, il ne vous restera qu'a vous éjecter de votre "cercueil volant".
Si vous parvenez au bout des 4 circuits, l'épreuve speciale consiste en un vol de rase-mottes afin de faire éclater des ballons rouges. Il y a un nombre défini de ballons a faire eclater avant de commencer à marquer des points...

Réf. IN 147/06335 - cassette — 109 F
Réf. IN 147/06351 - disque — 163 F

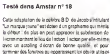


LA MARQUE JAUNE

Arcade/Aventure

Testé dans Amstar n° 18

Cette adaptation de la celebre B.D. de Jacob's intitulant "La marque jaune" est dotee d'un graphisme qui merite le détour ; de plus on peut apprecier la subdivision de l'ecran montrant le lieu de l'action, l'action par elle-même avec un scrolling d'écran de bonne qualité, et pour terminer des fenetres ou apparaissent les objets utilises (revolver, lampe...).
A voir.

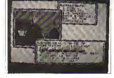


Réf. IN 142/06258 - cassette — 257 F
Réf. IN 142/06260 - disque — 308 F



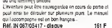
PIRATES

Aventure



Testé dans Amstar n° 20

"Pirates" est une reconstitution assez fidele de ce qui se passait aux 15me et 16me siecles, au large des Amériques. Le jeu peut être abordé (sans jeu de mots) de 2 manieres : en vivant sa propre aventure ou en choisissant une période historique particuliere. L'attrait de "Pirates" est que, en partant de rien, le joueur va constituer un équipage, partir en mer et, s'il est adroit au maniement d'armes (combats), qu'il sait naviguer et possede un peu de perspicacité, il pourra au fil du jeu se constituer une fortune et une flotte qui feront de lui un homme... ou une femme(!) celebre.
L'aventure peut être sauvegardee en cours de partie et peut ainsi se dérouler sur plusieurs jours. Le manuel qui l'accompagne est en bon français...



Réf. IN 087/05417 - disque — 161 F



PREDATOR

Arcade



Testé dans Amstar n° 20

Commandant Alan Shaefer, votre mission est de récuperer un helicoptère remplit de 3 membres du cabinet presidentiel qui s'est ecrase dans la jungle sud-americaine. Cette mission est top-secret. Si vous ou l'un des membres de votre équipe était capture, nous nierons avoir fait appel à vos services. Cette bande s'autodétruira dans 5.23 secondes". Alan Shaefer ecrase d'une main le magnetophone et saisit son cigare de l'autre.
"Ouais ! Je me demande ce que faisaient ces fonctionnaires dans ce coin perdu ! De toute façon, je suis bien payé pour ce travail, ce n'est pas la peine de me poser des questions". Il aurait peut-être dû s'en poser des questions le commandant Shaefer ! En effet, il ne savait pas ce qui l'attendait...

Réf. IN 147/06205 - cassette — 107 F
Réf. IN 147/06204 - disque — 161 F


WOLF

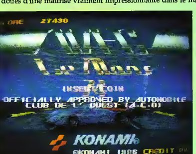
LES JEUX DE SALLE D'ARCADE ET LEURS ADAPTATIONS SUR MICRO

SEGA

Ca y est ! Nous sommes au mois de juillet (enfin, pensent certains d'entre vous !) et vous allez pouvoir goûter avec délectation aux plaisirs des vacances. Nous avons donc pensé que nécessairement vos habitudes de vie allaient changer et que vous ne partiriez pas forcément sur votre lieu de vacances avec votre CPC sous le bras. Cela, nous le comprenons, à condition toutefois que vous ayez Amstar sous le bras !...

Par contre là où vous vous rendez il y a certainement des salles de jeu et les fanatiques de jeux d'arcade ne vont certainement pas résister à l'envie d'aller claquer quelques dizaines de francs dans ces fabuleuses machines... Par ailleurs, vous avez remarqué que tous ces jeux sont une source inépuisable pour les éditeurs de micro-informatique qui achètent (très chers, il faut le dire !) les licences nécessaires aux adaptations sur les différents formats de micro-ordinateurs. Cette année, GO ! entre autres fait très fort grâce à un contrat signé avec Capcom mais nous nous sommes également laissés dire qu'un éditeur français comme FIL déciderait de se lancer dans la conversion de jeux d'arcade (à voir !). Nous sommes donc allés faire un tour dans les salles de jeu afin de vous présenter ce qui est actuellement en place. C'est pourquoi nous vous proposons un dossier avec des jeux déjà adaptés sur Amstrad et qui sont soit classiques soit récents mais nous vous présentons également des jeux annoncés comme de futures adaptations sur Amstrad (en somme de quoi vous faire saliver d'ici Noël !).

Enfin pour compléter ce dossier nous avons pris sur place l'avis, et quelquefois les trucs, de joueurs invétérés et doués d'une maîtrise vraiment impressionnante dans le maniement des commandes. Parmi eux Patrick, 15 ans, dont vous retrouverez les commentaires pour pratiquemment tous les jeux cités et que nous remercions pour sa participation.



Une dernière chose avant de vous laisser aller vous régaler dans les pages suivantes. Notez bien notre prochain rendez-vous : vous êtes en vacances et nous continuons à travailler pour votre plaisir. En effet, **Amstar** sort un numéro en août alors n'oubliez pas d'aller le réclamer dans votre kiosque quel que soit l'endroit où vous vous trouvez ! ●





Nous ne pouvions ouvrir ce dossier sans un grand classique que nous avons encore trouvé installé en bonne place dans les salles de jeux d'arcade. Ainsi donc, pour ne pas faillir à toute la noblesse des scénarios de jeux d'arcade, vous êtes un preux chevalier qui doit aller délivrer une belle damoiselle odieusement séquestrée par un seigneur démoniaque. Etant prêt à agir à n'importe quelle heure du jour ou de la nuit, c'est donc par une belle nuit de pleine lune que vous vous précipitez sur les traces de la belle. Malheureusement pour vous ! Car c'est également le moment que choisissent les morts vivants pour faire leur retour (le premier ou le deuxième ?). Vous ne pouvez donc pas faire trois pas sans tout de suite vous trouver confronté à un fantôme que vous pouvez heureusement transpercer de votre épée avant que celui-ci ne vous transforme en un vulgaire tas d'os !

Seulement, faisant preuve comme à votre habitude d'à-propos et de vivacité de réaction, vous réussissez à passer ce premier obstacle des tombes, mais ce n'est que pour mieux découvrir des monstres volants ou des plantes crachant des projectiles mortels. Votre victoire finale dans cette mission semble compromise mais connaissant votre devise : "Vaincre ou mourir", je sais que vous avez au moins 5 chances d'aboutir !

NOTRE AVIS

Ce jeu d'arcade de Capcom a une adaptation sur Amstrad qui mérite une place dans votre logithèque grâce à une bonne animation atténuée par de petits défauts graphiques mais qui est quand même bien !



DANS LE FEU DE L'ACTION

• Patrick - 15 ans

"A l'époque c'était nouveau : il y avait des zombies ça ne s'était jamais fait. Bien réalisé au niveau graphismes et animations. Au pont de feu (3ème tableau) on attend que la musique s'arrête, on repart en arrière, on attend 10 secondes, on revient et le dragon a disparu ; on peut alors prendre la clé. Les diables-rouges : on peut toujours les semer en descendant le plus vite possible le tableau, ensuite ils disparaissent!"





Après une grande séance de Zen (il me fallait bien cela pour me reconstituer), je me dirige résolument vers l'ascenseur sachant très bien ce qui m'attend à l'arrivée : un combat immédiat et sans relâche face à des adversaires qui me laissent à peine le temps de sortir de la cabine de l'ascenseur

Mais cela ne me dérange pas trop car à ce premier niveau ma technique de kung-fu est suffisante pour sortir vainqueur des affrontements contre ces "chiens verts de 1er degré" et cela même si certains ont la lâcheté de m'attaquer par derrière ! M'étant débarrassé de cette petite vermine, je me retrouve alors face à un mastodonte qui a préféré s'équiper d'un grand bâton pour m'asséner l'équivalent du coup de la merguez derrière la tête ! Seulement, je remarque très rapidement qu'il a les chevilles très, très fragiles lorsque parallèlement je me place hors de portée de ses coups. .

Me sentant alors en pleine forme, je reprends l'ascenseur pour me rendre à l'étage supérieur. Là déjà, je dois faire preuve de beaucoup plus d'agilité pour ne pas me faire prendre toute mon énergie par les serpents qui sortent des vases, les dragons qui s'échappent des ballons, les assassins armés de couteaux et autres pièges dangereux présents malgré tout aux 5 étages.



NOTRE AVIS :

Cette adaptation du jeu d'arcade est tout à fait honorable et le degré de difficulté demandera aux débutants quelques heures d'entraînement sachant qu'il vaut mieux utiliser le joystick bien que la réponse ne soit pas excellente.

DANS LE FEU DE L'ACTION

• [illegible] - 15 ans

"A l'époque c'était un bon jeu mais maintenant il est remplacé par exemple par Vigilante. Les graphismes et l'animation sont bons. Mais c'est trop facile, on en fait vite le tour. Dès que l'on voit le premier monstre il faut se jeter sur lui, rester collé. Le magicien au 4ème tableau, il faut lui donner des coups de poing. Au premier tableau, les lanceurs de couteaux qui sont devant vous, peuvent être tués mais celui qui est derrière on ne le tue pas. On évite les couteaux puis lorsqu'on arrive au monstre on peut le tuer. Comme ça il n'y a qu'un adversaire derrière soi au lieu de plusieurs toutes les 5 secondes".

• [illegible] - [illegible] ans

"Il faut délivrer une fiancée en passant 5 épreuves (étages). Au bout il y a le nain, elle attend et voilà. Il y a des sorcières, des nains avec des matraques, des gros costauds. A la fin de chaque étage il y a des épreuves plus complexes. Kung-Fu Master m'intéresse parce que c'est du karaté et parce que j'y jouais déjà il y a deux ans.
Le personnage avec les couteaux il faut le suivre, ne pas le tuer et l'éliminer plus loin, ensuite on peut le tuer.
Je n'ai pas de micro; je préfère aller jouer dans les salles".





ROLLING THUNDER

La vie n'est pas des plus roses en 1960 à New York City car l'horrible Maboo complote afin de conquérir le monde, cas classique me direz-vous quel que soit l'époque concernée. Toujours est-il que dans le cas présent l'agent secret Leila, qui était chargée d'une mission spéciale à l'intérieur du Q.G., s'est fait capturer (et déjà, j'entends les âmes bien pensantes disant : évidemment, on ne peut pas compter sur les bonnes femmes !...).
Résultat : le seul homme capable de délivrer Leila appartient à la force Rolling Thunder et est connu sous le nom de code "Albatross". Aussitôt dit, aussitôt fait : c'est parti, mon kiki ! Pas plutôt arrivé dans le couloir d'accueil un horrible à cagoule rose se précipite sur moi. Eh, ho ! Faudrait pas confondre ! Je n'hésite donc pas à l'abattre comme un lapin. Aussitôt, d'autres sortent par les portes se situant tout le long du couloir. D'un saut agile, vif et précis, je monte sur le balcon pour éviter tous ces fêlés. Mais, il y en a qui suivent, les effrontés ! Dans ce cas je ne fais preuve d'aucune pitié d'autant plus que certains ont l'audace d'être coriaces à la destruction ! Et puis, ce n'est pas tout ça : j'ai quand même 10 niveaux à parcourir avant de pouvoir espérer libérer Leila et je ne dispose que de 5 vies ce qui est relativement minime étant donné les obstacles rencontrés.

NOTRE AVIS

La version Amstrad de ce jeu d'arcade Namco est une des meilleures réalisées pour ce qui est de la vitese de déplacement et de la difficulté. Par contre, il est dommage de ne pas avoir une réponse "immediate" aux injonctions du joystick d'une part et que le scrolling soit saccadé d'autre part.



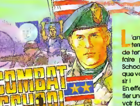
DANS LE FEU DE L'ACTION



Franck - 17 ans







L'année scolaire est maintenant terminée et nous vous proposons de tenter l'examen de passage pour faire partie de l'élite de Combat School mais n'allez surtout pas croire que vous allez vivre une partie de plaisir !
En effet, pour oser espérer se voir confier une mission vous allez d'abord devoir faire vos preuves dans six épreuves différentes. Pour commencer, vous devez effectuer un parcours du combattant que nous pouvons qualifier de classique puisqu'il s'agit d'un saut d'obstacles constitués par un empilement plus ou moins haut de rondins ; ce parcours se termine par une échelle horizontale ce qui sera très bon pour muscler vos petits biceps !... De plus, il faut bien noter que vous avez un temps limite pour effectuer chaque épreuve sous peine de punition qui se caractérise par un nombre plus ou moins grand de pompes à faire et toujours dans un laps de temps !
Cette première épreuve accomplie, vous vous trouvez confronté à une des 3 séances de tirs qui composent toute cette série d'exercices : un certain nombre de cibles à abattre dans un temps donné avec des apparitions et dispositions de cibles très rapides dans tous les endroits de l'écran... Et pour terminer, encore deux parcours dont l'un est composé de pierres, de mines et de trous d'eau avant de vous lancer dans une solide partie de bras de fer. Et alors, si vous n'êtes pas trop essoufflé, vous pourrez enfin envisager votre première mission réelle.

NOTRE AVIS :

Bonne conversion de ce jeu de café avec un bon graphisme, une bonne animation et un degré de difficulté qui ne rebutera pas les débutants.

DANS LE FEU DE L'ACTION

[illegible]

"C'est un jeu de force physique, on est encore plus crevé en y jouant que le type sur l'écran. C'est marrant les deux premières fois mais après ça devient lassant.
Avec le trackball il y a des tableaux presque impossibles à passer. Avec la manette... ça devient trop facile.
Il vaut mieux jouer à deux pour le tableau du tir : un qui dirige et l'autre qui tire.
Au 3ème tableau il faut toujours rester droit, ne pas aller à gauche, ni à droite".







Le soleil baigne d'une manière insolente toute la piste où les bolides sont en position de départ ; on sent que les pilotes sont quelque peu anxieux car il fait tellement chaud que le revêtement de la piste commence à fondre ; bonjour les pneumatiques ! Soudain le signal du départ est donné pour l'un des huit circuits existants et qui s'avèrent plus éprouvants les uns que les autres. De toute façon, quel que soit le circuit utilisé il existe différentes difficultés telles que des rampes à sauter, des barrières qui s'ouvrent ou se ferment de manière intempestive, des raccourcis dissimulés ou des enjambements... Mais attention, il y a aussi de sérieux obstacles créés par des taches d'huile qui vous font faire du patinage artistique non contrôlé, des flaques d'eau qui ralentissent sérieusement ou des rafales de vent qui vous déportent car il est bien connu que vous ne pesez pas lourd et donc que vous êtes facilement déportable. Par contre, il est un détail à manquer sous aucun prétexte : c'est l'apparition sur la piste de clés en or. Ramassez-les gentiment et vous pourrez alors échanger des pièces pour obtenir de meilleures performances pour votre véhicule... Alors, vous avez le choix pour commencer : 1 ou 2 joueurs ? La voiture rouge ou la voiture bleue ?

NOTRE AVIS :

Vous chargez le jeu choisissez votre premier circuit et vous vous dites pas génial la taille des sprites ! Vous essayez de réaliser votre premier tour et vous vous rendez compte qu'il faut une bonne dose de dextérité... Par contre, vous comparez avec la version originale d'Atari Games et vous en concluez que c'est correct.



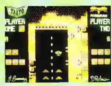
DANS LE FEU DE L'ACTION

• Patrick - 15 ans





Que diriez-vous de faire un petit raid aux commandes d'un bolide de la Seconde Guerre mondiale ? L'ordre de mission est clair, net et sans



réflexion possible : il va vous falloir tirer dans le tas que ce soit en l'air ou sur terre ce qui constitue une bonne définition de tout jeu d'arcade quel qu'il soit.
Ainsi, vous avez à peine décollé de votre piste de fortune située en pleine jungle que les premiers ennemis arrivent dans votre champ de vision. Un petit coup de mitrailleuse et hop ! on n'en parle plus... Vous continuez alors votre progression et repérez immédiatement tout un convoi de chars ; votre doigt qui se trouvait encore sur le bouton de tir l'enfonce sans aucune hésitation mais, cette fois, c'est quand même plus difficile car les chars sont plus coriaces aux balles que les avions.
Malgré tout, votre dextérité est suffisante pour les anéantir, tout en récupérant un ou deux bonus qui ont eu la bonne idée de faire leur apparition sur les bords de l'écran. Mais attention vous devez être encore très attentif car d'autres pièges vous guettent tels que les batteries blindées installées sur les toits des blockhaus ou le tank aux proportions gigantesques qui constitue la phase ultime du premier raid car vous n'allez pas bien sûr vous contenter de cette seule mission.

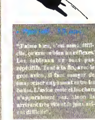
NOTRE AVIS :

Il faut juste noter que cette adaptation du jeu de Taito risque de tenir en haleine les fanatiques de l'arcade malgré les sprites tous petits, un défilement vertical assez lent et un choix de couleurs maladroit dans ce mode.

DANS LE FEU DE L'ACTION

• Loïc - 16 ans

[illegible]



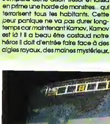
[illegible]



KARNOV







Toute sa vie le pauvre Karnov a joué sur les routes de France et de Navarre le rôle d'un homme de cirque car il était grand fort et bête (tout comme Olivier, en somme !). Pensant pouvoir goûter une retraite fort méritée, il décide de rentrer "au pays" et de régler sa montre sur "l'heure du Pastis".

C'était sans compter avec la méchanceté d'un sorcier nommé Ryn qui découvrit que le trésor de Babylone se trouvait dans ce tout petit village. Il s'empara donc dudit trésor et laissa en prime une horde de monstres... qui terrorisent tous les habitants. Cette peur panique ne va pas durer longtemps car maintenant Karnov, Karnov est là ! Il a beau être costaud notre héros il doit d'entrée faire face à des aigles royaux, des momies mystérieux, des chouettes hideuses ou autres pour terminer par un hippocampe permettant d'obtenir un bout du plan qui montrera à Karnov le chemin pour le mener au repaire de Ryn et récupérer ainsi le fameux trésor.

NOTRE AVIS :

Nous devons l'original de Karnov à Data East et les pauvres doivent être relativement tristes devant la conversion qui a été faite de leur jeu d'arcade : si les graphismes font penser à l'original il n'en est pas de même des couleurs qui font vraiment trop Spectrum, quant à l'animation on ne peut vraiment pas dire qu'elle soit rapide et la réponse au joystick ! Je vous raconte pas... Dommage !





DANS LE FEU DE L'ACTION



• Patrik - 15 ans

[illegible]

BIONIC COMMANDOS



A l'origine, ce jeu d'arcade de Copcom portait le doux nom de Top Secret mais les vétérans de la micro-informatique ont déjà compris qu'il était impossible d'avoir une adaptation du même nom ! (Pour les plus jeunes "CPCistes", nous tenons à signaler qu'il existe déjà un logiciel d'aventure s'appelant Top Secret).

De quoi s'agit-il ? Notre civilisation a pris un sérieux coup dans l'aile il y a une dizaine d'années lorsque les missiles secrets de l'ennemi Zargon ont carrément tout détruit. Comme par hasard, nous en sommes réduits à un point où le seul, unique et dernier espoir de recouvrer notre monde est placé dans la force d'élite des commandos bioniques (d'où le nom de la conversion signée GO !, vous me suivez ?).

Je dois avouer que les membres de ces commandos sont des "petites bêtes" bizarres. Bien sûr ils ont un armement sophistiqué et un pouvoir bionique mais, en plus, ils possèdent un bras télescopique qui leur permet de se hisser de tronc d'arbre en tronc d'arbre pour essayer d'atteindre la base ennemie et détruire armes et adversaires (pas de quartier !). Dernier détail amusant, si un membre a éprouvé un quelconque problème mortel, il réapparaît sur son champ d'action... en parachute !

La version arcade présente un graphisme très fouillé et une rapidité d'action. De plus, nous avons l'honneur de vous présenter **en exclusivité** une photo d'écran d'une démonstration sur Atari. Le résultat semble très prometteur alors nous attendons avec impatience la version sur Amstrad... qui sera en 4 couleurs pour permettre une plus grande rapidité d'action.



Atari



FUTURES ADAPTATIONS



Le titre est suffisamment évocateur pour vous permettre d'avancer que l'action se situe pendant la seconde Guerre mondiale. C'est encore Capcom qui signe cette bataille de Midway et c'est toujours GO! qui nous en annonce une adaptation pour la fin de l'année. L'action en elle-même est très simple : vous êtes à bord de votre avion de chasse et vous avez plusieurs missions de combats aériens, de bombardements d'objectifs terrestres ou navals à effectuer. Ce jeu est très spectaculaire en salle d'arcade mais laissons parler un spécialiste...



• Patrick - 15 ans

STREET FIGHTER

Et un Capcom, un ! Mais il faut reconnaître que ce jeu de kung-fu est particulièrement bien réalisé. Pour commencer, en guise d'échauffement, vous pouvez combattre à 2 ; puis ce sont les choses sérieuses qui commencent car en effet on ne devient pas champion du monde par un simple petit coup de poing ! Afin d'être universellement reconnu vous devez combattre avec 2 champions de chacun des pays suivants : U.S.A., Grande-Bretagne, Japon et Chine. Si vous parvenez à passer tous ces stades et dans ce cas-là simplement, vous êtes propulsé en Thaïlande pour affronter les 2 grands Maîtres du kung-fu et, croyez-moi "c'est pas du gâteau" car chacun possède sa technique : celle du "serpent" ou du "chat" pour le Chinois, le karaté ou le "dragon" pour le Japonais ou encore "le tigre" pour l'Anglais ou le "buffle" pour l'Américain !...



Là encore, nous vous livrons en exclusivité une photo d'écran de cette adaptation signée GO ! et cette fois elle est sur Amstrad ! A noter que j'ai eu droit à une démonstration époustouflante qui m'a fait apprécier les possibilités de coups offerts par ce programme et la bonne réponse qui existe aux injonctions du joystick ! Une dernière bonne nouvelle sur ce point : il sera disponible fin juillet.





FUTURES ADAPTATIONS

SHINOBI



Nous n'avons pas grand-chose à vous dire sur ce jeu d'action et nous préférons laisser parler les utilisateurs du jeu en salle d'arcade. Quoi qu'il en soit, il serait possible que Shinobi soit adapté prochainement par FIL mais ce n'est pas encore une certitude...

• Patrick - 15 ans

[illegible]

[illegible]



battre ainsi que les nombreux monstres qui sont devenus leurs vassaux. Voici ce qu'en pense un joueur invétéré :

En ce qui concerne les adaptations de jeux d'arcade Capcom fait vraiment très fort avec GO ! puisque cette adaptation est également prévue pour la fin de l'année. Voici l'histoire : il y a longtemps, très longtemps, 3 dragons sont arrivés sur Terre décidant de semer la terreur sur tout un royaume. Depuis ils se sont retirés dans tout un royaume souterrain où vous devez aller les com-

• Patrick - 15 ans

FUTURES ADAPTATIONS



Dans la série "on se bat pour une belle", ce jeu Copcom se défend vraiment très bien ; en effet, votre belle princesse à vous a été sauvagement enlevée et est maintenant retenue prisonnière dans la forteresse d'un cruel "Seigneur de la Guerre". Vous allez donc devoir combattre à l'arme blanche dans un Japan hostile et fermé car il ne faut pas oublier que l'histoire se passe au XIIème siècle.
Que donnera l'adaptation sur Amstrad d'un tel jeu qui paraît flamboyant et rapide ? L'avenir nous le dira en fin d'année par l'intermédiaire de GO !.





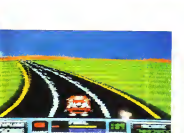
Pour vous parler de ce jeu signé Taito nous laissons place aux connaisseurs après seulement vous avoir signalé que ce jeu sera adapté dans un futur proche par Océan.

• Didier - 19 ans

" Je trouve que ça ressemble à une histoire de Bruce Lee. Il y a des adversaires à démolir avec les pieds et les poings. Quelquefois on trouve des mun-chaleus sur la route. A la fin de chaque parcours il y a un adversaire plus difficile à détruire. Vigilante est nouveau, rapide. Les graphismes ne sont pas extraordinaires, Shinobi est meilleur. Ça ne fait pas longtemps que j'y joue mais c'est celui que je réussis le mieux alors... Pour réussir, il faut rester à une assez grande distance des adversaires. Au 3ème niveau, il y a un défaut : j'ai remarqué qu'en s'approchant très près du gros il fait toujours le même mouvement. C'est assez facile de l'avoir en le frappant souvent. Le jeu n'est pas assez difficile ni assez long. Il y a cinq tableaux et à la fin on recommence mais sans la moindre difficulté en plus. Je trouve que les ordinateurs ne sont pas assez puissants comparés aux jeux de bar. Le graphisme n'est pas terrible et la difficulté n'est pas du tout la même. Par exemple les graphismes de Kung-Fu Master sur Amstrad sont nuls".

FUTURES ADAPTATIONS

ROAD BLASTERS



Nous terminons ce dossier en vous présentant directement une photo d'écran sur Amstrad de ce jeu d'Atari Games qui doit sortir dès ce mois-ci sous la signature d'US Gold.

Se situant à mi-chemin entre Out Run et Mad Max cette simulation de conduite automobile vous demandera beaucoup de self contrôle car non seulement vous effectuez une course mais en plus vous devez vous battre contre les concurrents, les canons en bord de route et autres mines à éviter. Bien que la démo semble assez vide en ce qui concerne les décors en bord de piste, on pourra apprécier une certaine vitesse de la voiture.



Nous vous présentons chaque mois quelques logiciels qui ont tous un point commun : leur prix...
En effet, ce sont des programmes qui valent "20 balles" en Angleterre et vous pourrez vous les procurer pour la modique somme de 26 francs, port compris, en vous adressant chez DUCHET COMPUTERS dont voici les coordonnées :

51 St George Road
CHEPSTOW NP6 5LA
ANGLETERRE
Tél. (44) 291.257.80

NINJA SCOOTER SIMULATOR

Arcade

En chargeant ce programme, préparez-vous à monter fièrement sur votre trottinette pour vous lancer dans un véritable parcours du combattant. En effet vous allez devoir éviter ou affronter différents obstacles, et ce à bonne vitesse, tels que des barrières, des trous, des tremplins, des voitures, des rails ralentisseurs ou des crânes fantômes... Par ailleurs, vous avez la possibilité de ramasser des montres qui vous donnent un délai supplémentaire pour terminer le parcours car, bien sûr, vous êtes chronométré pour chaque niveau, ou encore de passer sur des grilles fluos qui vous propulsent avec une formidable accélération ! Depuis le début de la lecture de ce banc d'essai, vous vous dites sans doute que ce logiciel vous rappelle quelque chose et vous avez raison car le principe de jeu est le même que pour Métrocross...

Notre avis :

Pour un budget, c'est un beau budget : les graphismes sont agréables, l'animation des plus réussies et la musique séduit l'oreille sans problème. De plus, ceux qui ont eu du mal à dépasser les 5 premiers niveaux de Métrocross peuvent se précipiter sur ce jeu car il est nettement plus facile et donc à conseiller aux débutants ou aux joueurs "pépères"...



SHANGAI KARATE

Simulation

Vous incarnez Lo Yin seul survivant de l'honorable académie Changchun dont tous les membres ont été massacrés par Wang Chen, ancien élève ayant mal tourné, et son armée. Vous êtes en possession des parchemins sacrés du Karaté et devez les défendre au besoin jusqu'à ce que mort s'ensuive... Mais, rassurez-vous, vous avez plus d'un coup dans votre joystick et avec un peu d'entraînement (contre votre copain, c'est plus marrant car



c'est possible de jouer à deux) vous risquez de devenir invincible et de pouvoir accéder aux quatre niveaux qui existent et qui sont respectivement : la Grande Muraille, le fleuve Yangtze, les caves de Loyanget et pour terminer l'histoire dans le Temple du Dragon. Alors, faites craquer tous vos os et sus à l'ennemi !

Notre avis :

Il y a de fortes chances que vous passiez un bon moment avec Shangaï Karaté bien que vous n'ayez pas autant de coups à votre disposition que dans Yie Ar Kung Fu. Mais il faut signaler que l'ensemble du logiciel est très agréable à l'œil car il y a une véritable recherche pour "finir" tous les écrans que ce soient la présentation, le jeu ou le tableau des scores. Quant à la réponse au joystick, elle est à mon avis bonne quoi qu'en dise Olivier mais c'est sûrement parce qu'il a perdu.

ROLLAROUND

Arcade

Voici un jeu en 3D qui au premier niveau ne semble pas spécialement transcendant, en effet, vous dirigez une boule sur un damier de 64 cases et devez toucher la case quadrillée pour faire apparaître des petits carrés que vous ramassez pour passer au niveau suivant... tout cela bien sûr sans vous faire éclater la tête par les objets destructeurs pouvant se trouver dans l'écran...
Jusque-là vous vous dites bof ! Mais attention dès le 2ème niveau, ça se corse ! Car vous avez des carrés de 6 couleurs différentes et dans la partie supérieure de l'écran vous est indiqué le nombre de petits carrés que vous devez ramasser pour chaque couleur (pas un de moins et pas un de plus...) ; sans compter que vous devez faire des acrobaties pas possibles pour atteindre certains carrés. Et ce n'est rien ! Car au niveau 4 les "enzymes gloutons" apparaissent pour manger les cases et vous couper ainsi toute retraite ! Vous imaginez la suite...



Notre avis :

Ce logiciel de bonne qualité est à conseiller à ceux qui n'ont pas peur de perdre la boule ; graphisme fini et coloré, animation répondant bien aux injonctions du joystick (sans faire apparaître une trop grande inertie à la boule ce qui est appréciable) font un régal de ce jeu où habileté et stratégie sont de rigueur.

STREET FIGHTER™ ....RIEN NE VOUS BARRE LA ROUTE

Photo d'écran de la version Spectrum

Photo d'écran de la version Amstrad

ACTION DE MACHINE A SOUS EXPLOSIVE!

Vous bataillez votre chemin à travers le globe en affrontant la force fabuleuse de 10 terribles chefs de file du combat au corps à corps.

"UN CLASSIQUE DE SINCLAIR"

"Un jeu de combat très impressionnant qui bat très facilement Renegade. Allez casser quelqu'un." Sinclair User

"Il est rapide, joli et très dur". Your Sinclair

CBM 64/128 Cassette/Disque
Spectrum 48/128 Cassette, +3 Disque
Amstrad Cassette/Disque
Atari ST Disque   Amiga Disque

Photo d'écran de la version CBM 64/128



Photo d'écran de la version Atari ST



CAPCOM™

DES GEANTS DANS L'INDUSTRIE DES JEUX VIDEOS

Gold Media Holdings Ltd., une division de U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388